Monster

Legendariska varelser

IV

DRAKAR & DEMONER
MONSTER
BOK IV:
LEGENDARISKA VARELSER

INNEHÅLL

Scan & PDF: Jonas

DRAKAR

DRAKAR ÄR bland de mest kraftfulla och mäktiga varelser man kan möta i Drakar och Demoners världar. De är dock mycket sällsynta, förutom i sina egna riken som de dock sällan lämnar. Därför har det blivit så att drakar för de flesta bara hör hemma i sagor och legender.

UTSEENDE

Drakar är gigantiska (mellan 5 och 20 meter långa), vilket till och med får jättar att verka små. Deras ödleliknande, smidiga kroppar har stora vingar som ger en ganska god flygförmåga och med sina sylvassa tänder och kraftiga käkar kan drakarna utan problem slita såväl människor som boskap i småbitar. Förutom detta har drakarna fem stora, vassa klor på varje fot samt en kraftig svans vars snärt har en otrolig kraft. De har dessutom ett och två stora, vassa horn. De har röda eller gula kattögon som blixtrar hotfullt när de blir arga eller uppretade.

En drakes kropp är täckt av färgade fjäll som motstår de flesta kända element och materiel. Draken har ytterst skarp syn som fungerar perfekt även i mörker, suverän hörsel och ett luktsinne som kan identifiera varje varelses ras, ålder, kön och sinnesstämning inom 30-40 meter. De har också ett sjätte sinne, kallat draksinne, som gör att de kan peka ut den ungefärliga riktningen till en varelse med sådan exakthet att en drake kan avfyra en eldkvast med normal träffsäkerhet.

En drakes fjällpansar är näst intill ogenomträngligt på översidan av kroppen. På undersidan är det vanligtvis lite mjukare. Många drakar gillar dock att ligga på sina stora skatter, så att mynt och ädelstenar fastnar och bildar en god förstärkning till det naturliga pansaret (abs +4). Det är dock alltid 50% chans att skattpansaret inte är heltäckande utan lämnar en liten blotta någonstans.

UPPTRÄDANDE

Drakar är berömda för sin höga intelligens och för sin förkärlek för gåtor, ordlekar och liknande som utmanar deras intellekt, eftersom en sådan utmaning är den enda verkliga utmaning de kan få. De älskar också smicker och lismande fraser av samma anledning som de gillar att injaga fruktan. Om man blir tilltalad av en drake är det alltid bättre att ge ett inställsamt svar än att hålla tyst, eller än värre, svara med en förolämpning. Drakar har häftigt humör och ger snabbt igen för en smädelse.

Drakars livsinställning är, ur människor synvinkel, grym, girig och elak. De lever främst för att samla på sig enorma skatter av guld, ädelstenar och värdefulla föremål. De kan ödelägga hela häraden eftersom de gillar att injaga skräck, respekt och fruktan. I bland kan de i stället begära stora lösensummor för att lämna ett område i fred, för att sedan kringgå sitt löfte och bränna och plundra i alla fall. Gamla drakar har på detta sätt samlat ihop enorma skatter. Med stigande ålder börjar dock drakar tröttna på att härja och tillbringar i stället mer tid med att ligga på sina skatthögar och drönmma om njutningar.

Drakar kan närmast liknas vid enorma katter med sitt fridfulla sovande, sin enorma smidighet och vanligtvis stillsamma leverne. De tillbringar större delen av sitt liv sovande men när de är vakna kan de vara såväl lekfulla som skräckinjagande, eller hålla sig smygande i bakgrunden för att sedan slå till med fruktansvärd kraft.

En drake håller oftast till i en stor stengrotta där det finns en eller flera ingångar som är

precis tillräckligt stora för att den skall kunna ta sig in och ut genom dem. Ur dessa ingångar kommer det ånga och rök som strömmar ut från drakens näsborrar. Området kring en drakhåla är därför livlöst och förbränt, medan själva hålan stinker av svavel. Dess stengolv har blivit svårt anfrätt av drakens syraliknande avsöndringar. Huvudgrottan är alltid så stor att att draken kan sträcka ut sig och spänna sina vingar. Här ligger också drakens skattbädd och om draken är hemma ligger han och latar sig på den.

En drake ger sig aldrig. Om han märker att han håller på att bli besegrad flyr han hellre än stannar kvar och blir dödad. Om draken har en sårbar punkt i sitt skattpansar så kan man träffa den genom att lyckas med en attack med –10 på CL. När draken väl blivit träffad en



gång på sin sårbara punkt blir han mer försiktig med att visa undersidan. Modifikationen blir i stället -15.

Drakar lever alltid ensamma utom då de ger sig iväg för att hitta en drakhona. Detta gör de endast en gång under sitt liv. Den stannar då hos drakhonan i några månader, och ett år senare kläcks mellan ett och tre drakägg. Drakar kan endast para sig med drakar av samma sort.

FÖRMÅGOR

En drake kan vara en ytterst skräckinjagande varelse, vilket avspeglas i deras färdighet att Skräckslå. När den försöker skräckslå någon tornar den upp sig, blottar tänderna, väser och frustar rök, lägger öronen bakåt och kisar med ögonen. Ointelligenta varelser (spiritus familiarii, ridhästar, vakthundar, etc.) flyr automatiskt i panik inför detta hot.

Om någon ser in i en drakes ögon måste han klara ett normalt INT-slag, annars blir han helt paralyserad av drakens blick ända tills draken vänder bort den.

Drakblod är svart och mycket frätande. Det ger 1T10 KP i skada. Varje gång ett vapen tränger igenom en drakes fjällpansar och gör skada så minskas den skada som vapnet gör med 1T4 poäng, permanent. Magiska vapen skadas dock inte av drakblod. Samtidigt som vapnet skadas finns det en chans att blod stänker på den som vållat skadan. Han måste klara ett normalt SMI-slag för att undvika detta. Rustningar och sköldar skyddar som vanligt mot en sådan skada, men en ickemagisk rustnings absorptionsförmåga minskar med ett efter en sådan träff. Drakarnas frätande gör att endast guld, silver, platina, mithril, ädelstenar och magiska föremål bevaras i deras skattgrottor. Allt annat fräts snabbt sönder.

Drakar är snabba och goda flygare, även om deras stora kroppar gör att de blir utmanövrerade av mindre djur, såsom pegaser och gripar, om dessa manövreras skickligt. En drake orkar flyga FYS timmar innan den måste vila.

ELDKVAST, KÖLDKON OCH LJUSKNIPPE

Vad tänker man först på när man hör ordet drake? Jo, att den sprutar eld. I Drakar och Demoners värld finns det dock flera slags drakar, med olika slags naturliga vapen. Elddrakar, gyllene drakar, havsdrakar och kaosdrakar sprutar eld; isdrakars andedräkt bildar en kon av koncentrerad kyla; ljusdrakar kan spruta knippen av ljusblixtar.

En eldkvast tänder eld på allt brännbart inom räckvidden; bågar, spjutskaft, kläder, etc. Det enda som skyddar mot eldkvasten är sköldar och rustningar med stark magi, mithrilrustningar samt rustningar av drakfjäll.

Köldkonen ser ut som ett vitt moln och består av en vindpust av extremt stark kyla som kyler ned allt som kommer i dess väg långt under fryspunkten.

Ljusdrakarnas blixtknippen ger effekter motsvarande de av ett massivt blixtnedslag.

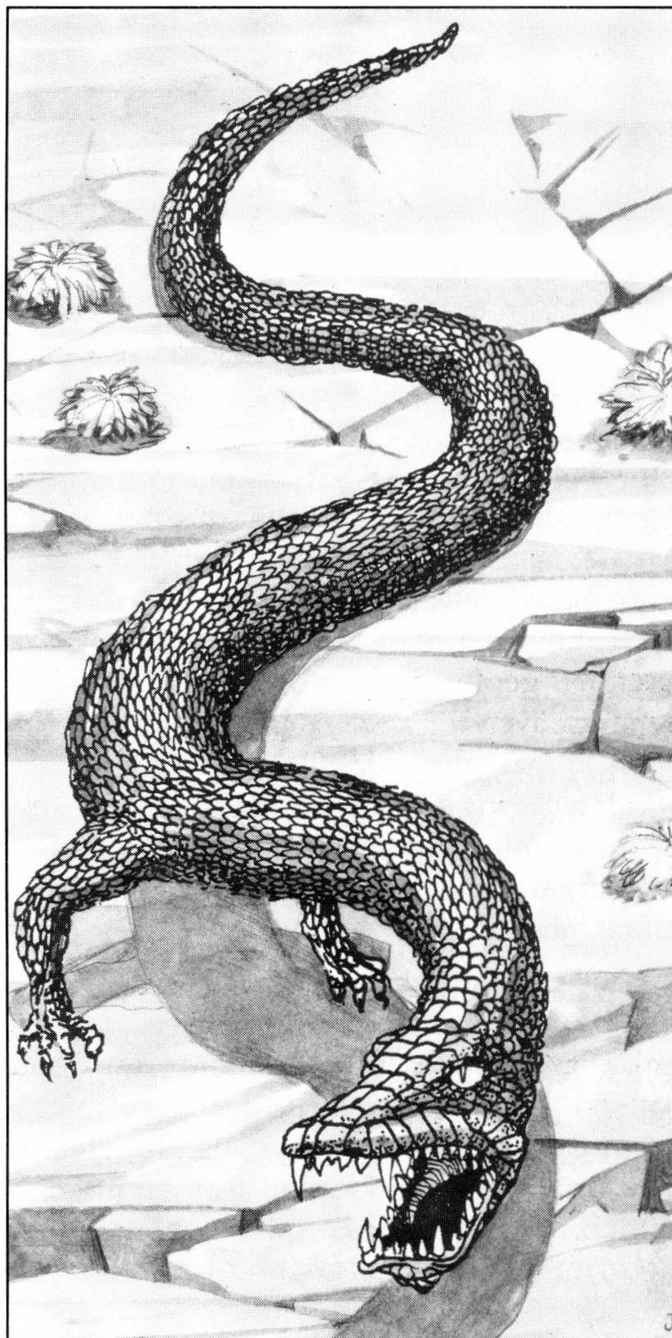
När en drake har använt sitt andningsvapen tar det 1T6 SR innan den kan använda det igen.

MAGISKA FÄRDIGHETER

De flesta drakar kan använda sig av drakmagi som påminner ganska mycket om mentalism. Drakmagin innehåller följande besvärjelser: SYN, INBILLA TANKE, KONTROLLERA PERSON, SANNHÖRSEL, SANNSYN, TANKELÄSNING, MINNE. Vid beskrivningen av varje draktyp anges drakens skicklighetsvärde i alla dessa besvärjelser.

I Drakar och Demoner Magi finns speciella regler för magiskolan drakmagi, men av utrymmesskäl kan vi inte publicera dem här. Om du använder DoD Magi så antas att alla drakar har Skolvärde 19 i Drakmagi. De har inga allmänna besvärjelser.

DRAKORM



De hungriga släktingarna

DRAKORMARNA ÄR ENDAST avlägsna släktingar till de mäktigaste bland varelser, drakarna, och saknar de flesta av de speciella förmågor och egenskaper som utmärker drakarna. En drakorm är inte lika intelligent eller rovlysten som en drake, och bryr sig inte lika mycket om skatter. I stället drivs den av en stark hunger och slukar det mesta som kommer i dess väg.

Utseende: En drakorm ser ut som en jättelik orm med drakhuvud och två 'drakarmar'. På varje arm har den fyra stora svarta klor. Kroppen är täckt av fjäll med samma egenskaper som vanliga drakfjäll. Fjällen kan ha i princip vilken färg som helst, men oftast är de röda och svagt metallskimrande. Drakormens undersida har inga fjäll, utan skyddas av segt, gyllengult skinn. Drakormar kan bli upp till sex meter långa, och kroppen närmare en meter tjock vid 'buken'.

Uppträdande: Drakormarnas liv präglas inte av draksömnen, utan de har en normal dygnsrytm. De är inte heller riktigt lika giriga efter skatter som drakarna, men desto mer hungriga. De kan ta sina boningar i stort sett var som helst, men föredrar grottsystem eller gamla stenfästningar.

Förmågor: Drakormar har inga speciella förmågor förutom att de hör och ser bättre än människor. De har också perfekt mörkerseende. Deras luktsinne är lika känsligt som drakarnas (se inledningen till detta kapitel).

Drakormars blod har samma egenskaper som riktigt drakblod.

Hemvist: 5, 8, E
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	21
STO	21
FYS	14
SMI	14
INT	7
PSY	14
KP	18
SB	+1T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	7
1 Bett (1T8, halv SB)	7
1 Svanssnärt (1T4)	7
Finna dolda ting	13
Smyga	7
Spåra	15
Upptäcka fara	10

Förflyttning: L14
Naturligt skydd:
Kropp: 5, Buk: 2

ELDDRAKE

Drakarnas fader

ELDDRAKARNA är den vanligaste draksorten och troligtvis den drakurtyp från vilken de övriga draksorterna har utvecklats. De är inte särskilt duktiga på att använda magi, men väger upp denna 'svaghet' genom att vara ovanligt snabba och smidiga, även för att vara drakar. De trivs bra i alla klimat utom de allra kallaste och bor alltid i avlägsna grottor. De bränner regelbundet omgivningen runt sin grotta för att tydligt markera sitt revir och utplåna alla potentiella inkräktare.

Utseende: Elddrakarna har rödglänsande fjäll på hela kroppen utom buken, som är gulaktig och mjuk (såvida den inte har skattpansar). De blir ungefär tio meter långa och två meter höga som fullvuxna. Av de tio metrarna utgör den kraftiga svansen ungefär hälften. Vingarna har en spännvidd på ungefär tio meter. Längs hela ryggraden ända ut till svansspetsen har de en lång, taggig benrad med spetsar täckta av gift. De har små, gulnade, sneda, extremt vassa och hårda tänder, en lång, smal tunga, två bakåtsvepta horn på huvudet och likaså bakåtsvepta 'morrhår'. De röda ögonen med sina mandelformade pupiller utstrålar makt, självsäkerhet och grymhet. Det är 50% chans att en elddrake har skattpansar.

Uppträdande: Elddrakarna utgör arketypen för en drake, den arketyp som beskrivs i inledningen till detta kapitel. 90% av alla elddrakar passar in på den beskrivningen. Elddrakarna är inte specialiserade på att använda magi.

Förmågor: En elddrakes eldkvast når 50 meter. Vid basen (slutet) är den 25 meter bred och 25 meter hög. Alla inom detta område tar samma skada (man slår bara en gång för alla offer). En elddrake kan bli ungefär 3.000 år, och den är fullvuxen vid 100 års ålder. När den börjar bli gammal (över 2.200 år) är risken stor att han ledsnar på att härja och i stället slår sig till ro för att njuta av sina hopsamlade skatter.

Taggarna på elddrakens rygg utsöndrar ett förlamande gift med STY 10. Den kroppsdel som drabbas av giftet blir förlamad inom en timme. Förlamningen håller sig kvar i 1T4 veckor. Alla som träffas av en svanssnärt löper 75% risk att dessutom träffas av en tagg.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	100
STO	100
FYS	35
SMI	22
INT	19
PSY	23
KP	68
SB	+6T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T8)	26
1 Bett (1T8, halv SB)	26
1 Svanssnärt (1T4)	24
1 Eldkvast (10T10)	19
Finna dolda ting	19
Smyga	19
Spåra	19
Upptäcka fara (vaken)	19
Upptäcka fara (sovande)	9
Besvärjelser	15
Skräckslå	0/15

Förflyttning: L14/F52
Naturligt skydd: Kropp: 10, Buk: 5, Vingar: 1

GYLLENE DRAKE

Drakarnas herre

DE GYLLENE DRAKARNA är de mest magnifika och imponerande av drakarna, men samtidigt de klart mest sällsynta. Detta beror på att de lever betydligt mycket längre än alla övriga drakar, men ändå bara söker sig en enda hondrake under sin livstid. De lever om möjligt än mer ensligt än elddrakarna och undviker extremt varma och extremt kalla klimat.

Utseende: De gyllene drakarna påminner mycket om elddrakarna, men de är betydligt större och kraftigare. Detta leder till att de inte är lika snabba och smidiga, men de är å andra sidan både större, starkar och har kraftigare eldkvast. De gyllene drakarnas fjäll är något ljusare i färgen än elddrakarnas och mycket mer glänsande och metallskimrande. Vingarna verkar närmast vara övrdragna med ett tunt lager guldstoff. Somliga menar att en gyllene drake som en klar dag flyger mot soluppgången är det absolut vackraste som finns. Det är 60% chans att en gyllene drake har skattpansar.

Uppträdande: Sin kraftfullhet till trots är gyllene drakar som regel mindre aggressiva och stridslystna än elddrakarna. De är både mer fåfänga och mer intelligenta än sina mindre kusiner och föredrar av någon anledning att hellre snärja sina offer med magi innan de äter upp dem, än att som elddrakarna grilla dem eller slita dem i stycken. När de eller deras skatter blir hotade tvekar de dock inte ett ögonblick att använda de kraftigaste medel den har.

De gyllene drakarna har i legenderna till viss del motverkat drakarnas rykte om att enbart vara blodtörstiga och grymma rovdjur. De är visserligen egoister och bryr sig ganska lite om vad människor, alver, dvärgar eller svratfolk tar sig för, så länge de inte hotar draken själv, men de äger inte övriga drakars extrema hunger och blodtörst. Man får som regel åtminstone förklara sitt ärende i drakgrottan innan man blir uppäten. Eftersom de gyllene drakarna är högst medvetna om sin oövervinnerlighet söker de intellektuella utmaningar i än större utsträckning än elddrakarna.

Förmågor: En gyllene drakes eldkvast når 75 meter. Vid basen (slutet) är den 35 meter bred och 35 meter hög. En gyllene drake kan bli ungefär 7.000 år, den är fullvuxen vid 200 års ålder och börjar bli gammal vid 5.500 års ålder. I övrigt, se elddraken.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	150
STO	150
FYS	50
SMI	14
INT	23
PSY	23
KP	100
SB	+8T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T8)	34
1 Bett (1T8, halv SB)	34
1 Svanssnärt (1T4)	32
1 Eldkvast (12T10)	19
Finna dolda ting	19
Smyga	19
Spåra	19
Upptäcka fara (vaken)	19
Upptäcka fara (sovande)	9
Besvärjelser	24
Skräckslå	0/20

Förflyttning: L12/F32
Naturligt skydd: Kropp: 12, Buk: 6, Vingar: 2

HAVSDRAKE

Havens eldsprutare

HAVSDRAKARNA SKILJER SIG utseendemässigt ganska mycket från de övriga drakarna, men de har i stort sett samma förmågor som elddrakarna. Havsdrakarna inreder sina nästen i grottor och håligheter ovan eller under vattnet, antingen i kuststräckor eller på avlägsna klippöar. Eftersom de inte kan andas under vattnet som fiskar och hajar måste grottan vara luftfylld och ha tillgång till friskluft. Ingången kan dock mycket väl ligga under vattenytan.

Utseende: Den största skillnaden mellan havsdrakarna och de övriga drakarna är att havsdrakarna saknar vingar som de kan flyga med. Vingarna har i stället ombildats till ett slags stora fenor som tillåter havsdrakarna att röra sig med förbluffande hastighet i vattnet. Havsdrakens fjäll är grå-gröna och den mjukare undersidan av drakens mycket långsmala och strömlinjeformade kropp är grönskimrande vit. Även fötterna med sina ganska korta klor är väl anpassade för ett liv i vatten. Havsdrakarna har två stora, raka, trubbiga, horn i pannan. Det är 10% chans att en havsdrake har skattpansar.

Uppträdande: Havsdrakarna är rovvarelser som lever av större havslevande djur, t. ex. valar, hajar, bläckfiskar eller sjömän. De kan anfalla och krossa skrovet på även mycket stora fartyg med sina kraftiga horn, och tar väl hand om såväl sjömän som skatter ombord på skeppet. De havsdrakar som lever i kustnära områden kan i undantagsfall bege sig inåt land, men eftersom de saknar flygförmåga och rör sig ganska osmidigt 'till fots' så är detta extremt ovanligt.

Förmågor: En havsdrake är extremt välanpassad till vattnets element och rör sig betydligt smidigare och snabbare i vatten än vad elddrakarna kan göra i luften. Genom att 'ta sats' från femtio meters djup kan de göra upp till 50 meter långa och 20 meter höga hopp. Det är en vanlig taktik mot mycket stora fartyg som draken inte kan slå sönder underifrån, att kasta sig högt upp i luften, slingra ihop kroppen och helt enkelt bryta sönder skeppet genom att störtdyka ned på det.

Havsdrakarna kan använda en mycket begränsad form av eldkvast som de kan ta till i nödfall. Dess räckvidd är bara tio meter och dess bredd och höjd vid basen är tre meter. Den är varken särskilt het eller kraftig och kan i stort sett bara användas till att tända eld på fartyg. Under vatten är eldkvasten helt verkningslös förutom att det ångmoln som uppstår kan göra en fiende tillfälligt desorienterad.

Alla färdighetsvärden som anges nedan halveras när draken befinner sig till lands eller i sin grotta.

Hemvist: 12, 13, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	60
STO	80
FYS	35
SMI	26
INT	18
PSY	18
KP	28
SB	+4T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T4)	22
1 Bett (1T10, halv SB)	32
1 Svanssnärt (1T4)	26
1 Eldkvast (3T10)	16
1 Stångning (2T8)	16
Finna dolda ting	18
Smyga	26
Spåra	6
Upptäcka fara	19
Besvärjelser	12
Skräckslå	0/6

Förflyttning: S36/L8
Naturligt skydd: Kropp: 7, Buk: 3

KAOSDRAKE

De svarta drakarna

KAOSDRAKARNA är de gyllene drakarnas raka motsatser om man ser till allmänt uppträdande. Deras namn kommer av att de i sagorna beskrivs som lömska, oberäkneliga och ondsinta och deras svarta skepnad har också bidragit till att man associerar dem med kaosvarelserna. De är dock varelser helt och hållet av vår mänskliga värld, med alla de styrkor och svagheter som detta innebär. Kaosdrakens skrämmande gestalt pryder framsidan på boxen som Drakar och Demoner Monster ligger i.

Utseende: Färgen på kaosdrakarnas fjäll skiftar mellan mycket mörkt blått och svart. De blå fjällen påminner om blånerad, glänsande metall, medan de svarta är helt matta och ljusabsorberande. Kaosdrakarnas bukar är mörkt grå och utvecklar sällan (5%) något skattpansar, vilket gör dem sårbarare än t. ex. elddrakarna. Vingarna påminner om fladdermusvingar och är täckta av en mycket mjuk och tunn päls. Liksom elddrakarna har kaosdrakarna två krökta horn som dock pekar framåt, taggiga ryggfjäll som påminner om fiskfenor och långa, vassa klor. Bakom huvudet, som på hjässan har en mängd 'småhorn', har de en tovig, svart man som fortsätter ända ned till där svansen börjar. Längst ut på svansspetsen finns en taggig, tung, hård klump som påminner om en spikklubba. Till storleken är kaosdrakarna jämbördiga med elddrakarna, till och med något större, eftersom kaosdrakarna lever längre än elddrakarna.

Uppträdande: Kaosdrakarna för ungefär samma leverne som de gyllene drakarna, men de gillar mer att hävda sig med våld än med sitt visserligen skarpa intellekt. De drar sig inte för att ljuga eller svika bara för att få se sitt offers skräckslagna ansiktsuttryck när den hemska sanningen blir uppenbar. De är inte heller lika mottagliga för smicker som andra drakar, åtminstone inte som de vill medge, medan de däremot älskar när deras offer inser hur hjälplösa de är inför drakens dreglande käftar. Kaosdrakarna är legendvarelser som i regel är extremt skickliga på att använda drakmagi, de är blodtörstiga, hungriga och våldsamma, vilket har gjort dem till den typ av monster man hotar sina barn med om de inte äter upp sin gröt.

Förmågor: Trots att kaosdrakarna är betydligt mindre än de gyllene drakarna är deras eldkvastar jämbördiga. En kaosdrake kan bli ungefär 5.000 år, den är fullvuxen vid 200 års ålder och börjar bli gammal vid 3.500 års ålder. Kaosdrakarnas ryggradstaggar är överstrukna med ett dödligt gift med STY 5. I övrigt, se elddraken.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	120
STO	110
FYS	44
SMI	13
INT	17
PSY	20
KP	79
SB	+7T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T8)	28
1 Bett (1T8, halv SB)	28
1 Svanssnärt (1T8)	20
1 Eldkvast (12T10)	19
Finna dolda ting	19
Smyga	19
Spåra	19
Upptäcka fara (vaken)	19
Upptäcka fara (sovande)	9
Besvärjelser	30
Skräckslå	0/16

Förflyttning: L14/F40
Naturligt skydd: Kropp: 11, Buk: 4, Vingar: 1

ISDRAKE

Köldsprutarna

ISDRAKARNAS BONINGAR ligger i extremt kalla klimat och de trivs också bäst där det är kallt och snöigt även om de klarar sig utmärkt i vilket klimat som helst (drakars kanske största styrka är deras härdighet mot alla former av element). De lever inte som andra drakar i stengrottor, utan kan själva gräva ut sina grottor i glaciärers eller polarisars ismassor. De är rovvarelser som lever av isbjörnar, valrossar, sälar, ·frostalver och liknande polarlevande varelser.

Utseende: Isdrakarnas fjäll är benvita med en glans som påminner om solens gnistrande i nyfallen snö. De ganska små vingarna är likaså gulvita och ger ett falskt intryck av sprödhet i den kalla luft som omger isdrakarna. De extremt vassa, stålhårda klorna är näst intill genomskinliga, som is, och likaså är den sylvassa ryggkammen halvgenomskinlig. Liksom hos elddrakarna pekar isdrakarnas två horn bakåt men de är inte tillräckligt vassa för att kunna orsaka några större skador. De används huvudsakligen till att gräva i snö. Isdrakarna blir ungefär sex meter långa och två meter höga. Detär 20% chans att en isdrake har skattpansar.

Uppträdande: Isdrakarna är varken lika intelligenta eller kraftfulla som sina draksläktingar, vilket dock gör dem till de kanske allra farligaste motståndarna som finns bland draksläktet (de känner inte samma överlägsenhet som övriga drakar). De är dock inte särskilt oberäkneliga; man kan lugnt förutsätta att de anfaller allt byte de får korn på. De är inte heller lika måna om att samla på sig stora skatter, även om de älskar guld och juveler; bland polarisarnas glaciärer och snösörjiga vatten finns det inte särskilt mycket av värde. Sina skatter samlar de i stället ihop under sina 'strövtåg' söderut, t. ex. i avlägsna dvärgkolonier eller bland isbarbarernas nordliga samhällen. Isdrakarna anfaller huvudsakligen genom att från hög höjd störtdyka ned på sitt byte och fånga det i sina mycket starka käftar.

Förmågor: Isdrakarnas köldkon har en längd av 50 meter. Vid basen har den en diameter av 25 meter. De skador som orsakas av den påminner mycket om brännskador; huden fryses ned så mycket att det blir blåsor som skyddar de underliggande vävnaderna. Greppar man ett metallföremål som kylts ned av en köldkon fryser huden fast i metallen och handflatan blir en råbiff. Mycket smärtsamt. Sköldar och rustningar med stark magi, läderrustningar, mithrilrustningar samt rustningar av drakfjäll ger normalt skydd mot köldkonen. Om några kroppsdelar är oskyddade måste man klara ett normalt FYS-slag eller drabbas av akuta förfrysningsskador. En förfrusen kroppsdel måste amputeras, annars blir kallbrand, blodförgiftning och slutligen döden den drabbades öde.

En isdrake kan bli ungefär 3.000 år, den är fullvuxen vid 150 års ålder och börjar bli gammal vid 2.000 års ålder. De har inget gift på sina ryggradskammar. I övrigt, se Gemensamma förmågor och Elddrake.

Hemvist: 11G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	60
STO	60
FYS	24
SMI	20
INT	16
PSY	15
KP	42
SB	+4T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T8)	21
1 Bett (1T8, halv SB)	29
1 Svanssnärt (1T4)	20
1 Köldkon (7T10)	19
Finna dolda ting	19
Smyga	19
Spåra	19
Upptäcka fara (vaken)	19
Upptäcka fara (sovande)	9
Besvärjelser	10
Skräckslå	0/7

Förflyttning: L16/F60
Naturligt skydd: Kropp: 7, Buk: 3, Vingar: 0

LINDORM

LINDORMAR är ett slags korsning mellan drakar och drakormar. De har till stor del ärvt drakens utseende men besitter få av de egenskaper som gör drakarna till världens mäktigaste varelser. De kan t. ex. inte använda drakmagi, de kan inte spruta eld, de har inte samma förmåga att skräckslå och de kan inte trollbinda människor med blicken.

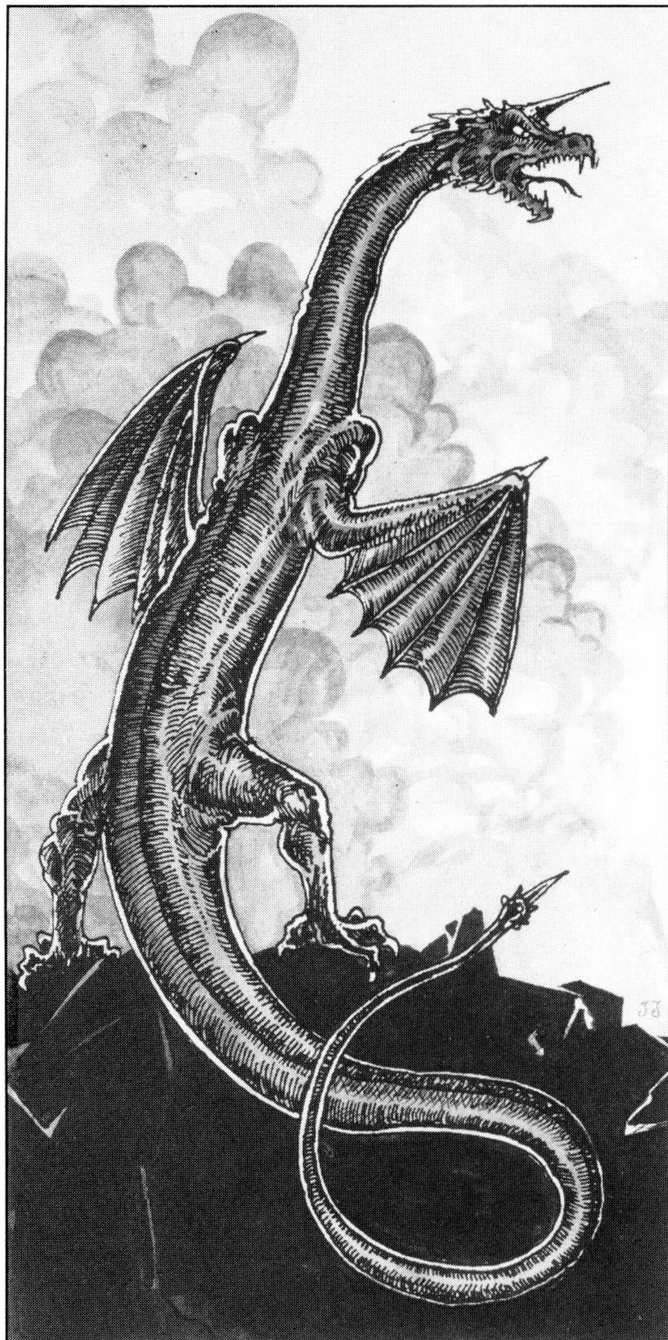
Utseende: Lindormen har en drakorms kropp fast försedd med vingar och två ben i stället för armar. Kroppen är täckt av grönbruna drakfjäll, utom på undersidan. I pannan har den ett vasst horn som är överdraget med ett dödligt gift. Samma gift finns också längst ut på svansspetsen, där den långa kroppen slutar i en vass gadd. Huvudet är ganska litet i jämförelse med en drakes, men de flerdubbla raderna av små, sneda tänder är minst lika vassa. Lindormen kan bli upp till fyra meter hög när den står på benen. Den vaggande, ganska osmidiga gången balanseras av den kraftiga svansen.

Uppträdande: Lindormens uppträdande påminner väldigt mycket om drakormens. De konkurrerar också med varandra om lämpliga boplatser, eftersom de bägge trivs i samma miljöer; svalt, skyddat, dunkelt och med tillgång på mat. Den är en hungrig rovvarelse som inte är särskilt intresserad av skatter, annat än om de kan bytas mot mat. Den är ganska intelligent, men inte lika klipsk som en människa.

Lindormar är särskilt förtjusta i hästkött.

Förmågor: Lindormar har inga speciella förmågor förutom att de hör och ser bättre än människor. De har också perfekt mörkerseende. Deras luktsinne är lika känsligt som drakarnas (se inledningen till detta kapitel).

Lindormars blod har samma egenskaper som riktigt drakblod.



Hemvist: 5, 8, E
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–2

Grundeg	Typvärde
STY	31
STO	31
FYS	19
SMI	13
INT	7
PSY	13
KP	25
SB	+2T6

Färdighet	FV
1 Stångning (1T6)	5
1 Bett (1T8, halv SB)	9
1 Svanssting (1T6)	7
Finna dolda ting	12
Smyga	12
Spåra	15
Upptäcka fara	18
Skräckslå	—/5

Förflyttning: L10/F40
Naturligt skydd:
Kropp: 7, Buk: 3

LJUSDRAKE

Blixtsprutarna

LJUSDRAKARNA är nära släktingar till elddrakarna, även om de är betydligt mindre och inte alls lika kraftfulla. Deras huvudvapen, ljusknippet, är dock mäktigare än såväl eldkvasten som köldkonen, vilket gör dem till mycket farliga motståndare i alla fall. Ljusdrakarna lever precis som elddrakarna i högt belägna klippgrottor, men de tar också gärna boningar i slocknade vulkaner, där man i bland kan finna ett dussintal drakar på samma ställe, vilket är unikt för drakrasen. De har dock alltid egna grottor.

Utseende: Ljusdrakarna blir som fullvuxna 'bara' ungefär fyra meter långa från nos till svansspets och endast 150 cm över översta rygg-spetsen. De har stora, smala vingar som ger dem mycket god flygförmåga; de är de snabbaste och smidigaste flygarna av alla drakar. I övrigt är ljusdrakarna nästan exakta kopior av sina större kusiner. I kolmörker kan man dock se att deras röda fjäll utstrålar ett svagt, varmt gulaktigt ljussken som är tillräckligt för att få hela drakgrottan upplyst. Det är vanligare med skattpansar hos ljusdrakar än hos andra draksorter (75%). Skattpansaret består alltid av enbart juveler.

Uppträdande: I likhet med övriga drakar tillbringar ljusdrakarna merparten av sin livstid sovande i sina högt belägna bergsgrottor. Ljusdrakarna är extremt förtjusta i ädelstenar (snarare än guld), och har ofta enorma högar av oslipade, slipade och infattade juveler i sina skatter. De är rovvarelser vars uppträdande väl stämmer in med vad man kan 'förvänta' sig av en drake, även om de har en benägenhet att snarare vara aggressiva än avvaktande. De ser alltid till att hålla distans till potentiella fiender, eftersom ljusdrakens naturliga vapen (ljusknippet borträknat) inte är särskilt mäktiga.

Förmågor: Ljusdrakens motsvarighet till eldkvasten, ljusknippet, består av en stor mängd blixtar som kan nå upp till 200 meter med stor precision. Varje ljusknippe innehåller 2T6 blixtar (varje enskild blixt ger samma effekter som elementarbesvärjelsen BLIXT med en effektgrad motsvarande drakens FYS). Alla som ser ljusknippet blir dessutom kraftigt bländade i 2T6 SR om de misslyckas med ett normalt PSY-slag. Effekten blir densamma som om offren befann sig i kolmörker.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

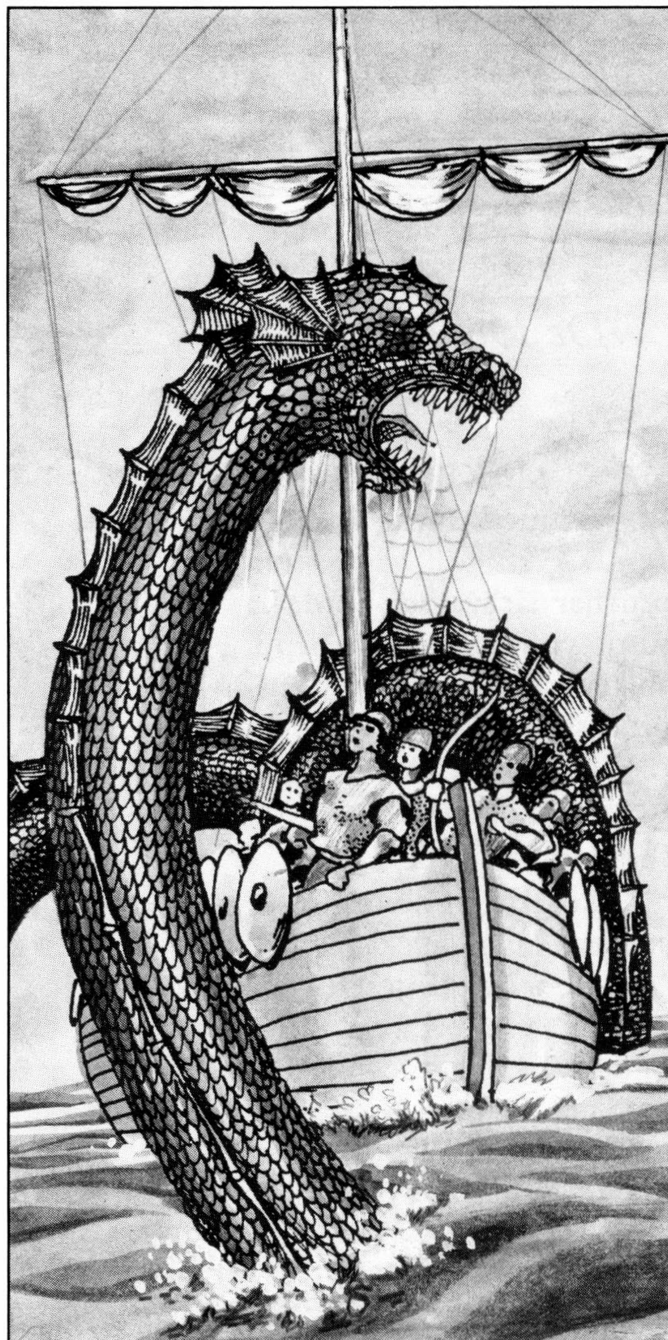
Grundeg	Typvärde
STY	40
STO	42
FYS	17
SMI	22
INT	13
PSY	11
KP	29
SB	+3T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T8)	13
1 Bett (1T8, halv SB)	17
1 Svanssnärt (1T4)	13
1 Eldkvast (10T6)	19
Finna dolda ting	19
Smyga	19
Spåra	19
Upptäcka fara (vaken)	19
Upptäcka fara (sovande)	9
Besvärjelser	5
Skräckslå	0/5

Förflyttning: L16/F60
Naturligt skydd: Kropp: 4, Buk: 2

SJÖORM

Sjöfararnas skräck



SJÖORMARNA är väldiga ormliknande odjur som finns i de flesta hav och en del stora insjöar och floder. De är nära besläktade med drakormarna, men saknar armar och har i gengäld ett stort, vasst horn mitt i pannan. De är blodtörstiga rovvarelser som främst lever av valar, delfiner, jättebläckfiskar, hajar och stora fiskar, men om de ser chansen att variera kosten med lite människokött tvekar de inte.

Utseende: En sjöorm har en lång, kraftig ormkropp klädd av tjocka, hårda fjäll vars färg varierar från svart via blågrått till gråvitt. Huvudet påminner om ett vanligt drakhuvud, men i stället för öron och vanliga horn så har sjöormen en ankfots-liknande utväxt av ben som pekar snett bakåt på vardera sidan av huvudet. Sjöormen kan bli upp till 40 meter lång och två meter tjock.

Uppträdande: Sjöormarna dras till rytmiska ljud, t. ex. det monotona dunkandet från någon som ror. De är mycket glupska och drar sig inte för att anfalla småbåtar genom att från stort djup simma upp och stånga sönder båtens botten. Större fartyg låter de oftast vara men kan följa efter dem flera dagar i hopp om att någon skall trilla överbord. Eftersom sjöormen har ganska dålig syn över vattenytan så tar den främst byten som befinner sig i vattnet.

Förmågor: Sjöormar ser helt perfekt under vattnet, men sämre när de är över vattenytan. De har därför −10 på CL när de anfaller över vattnet. Om sjöormen träffar någon med sitt bett och sedan övervinner dennes STO med sin STY på Motståndstabellen, kan sjöormen dra ned offret i havsdjupet.

Hemvist: 7, 12, 13
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

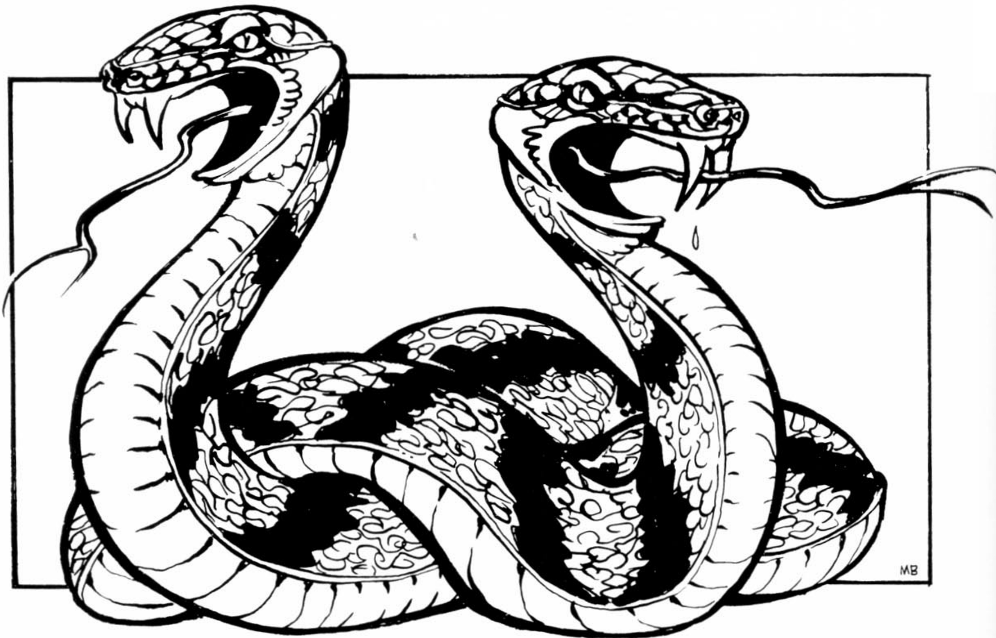
Grundeg	Typvärde
STY	40
STO	40
FYS	18
SMI	18
INT	5
PSY	9
KP	29
SB	+3T6

Färdighet	FV
1 Stångning (1T6)	12
1 Bett (1T8, halv SB)	12
Smyga	5
Upptäcka fara	5

Förflyttning: S30

AMBIORM

De tvehövdade



AMBIORMEN är en med rätta fruktad varelse. Denna stora orm har där svansen borde ha suttit ytterligare ett huvud. Vilken vansinnig evolutionsprocess eller vilket förryckt trollkarlsexperiment som frambragt detta monstrum är okänt.

Utseende: Ambiormen är stor och tung, och kan lätt bli över tre meter lång. Den har två huvuden, ett i var ände av kroppen, och ögonen är lysande blekgula. Till färgen är ambiormen bjärt grön, och längs dess rygg löper ett rött sicksackmönster.

Uppträdande: Ambiormen är till naturen ett aggressivt och någorlunda intelligent rovdjur. Den lever helst på mindre och halvstora däggdjur. Den föredrar lättare byten än människor, men är inte sen att anfalla även människor om tillfälle ges. Särskilt förtjust är den i ankor och råttmän, om den får välja. Ambiormar kan fås att bli halvtama, men det kräver mycket ansträngning, och den lär anfalla även den som har tämt den om den får chansen. Dessa onaturliga legenddjur återfinns på mörka underjordiska platser där de kan gömma sig undan det förhatliga solljuset.

Förmågor: Om en ambiorm huggs i två delar växer det fram nya huvuden vid de avhuggna ändarna efter ungefär en vecka. All skada som inte åstadkoms av eld eller syra kan den regenerera med 2 KP/SR. Varje bett som penetrerar en eventuell rustning innehåller ett gift med styrka 10. Ambiormen har två hjärnor, men bara ett psyke. Huggs det ena huvudet av halveras dess PSY (avrunda uppåt).

Hemvist: 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–2

Grundeg	Typvärde
STY	22
STO	11
FYS	22
SMI	16
INT	4
PSY	19
KP	17
SB	1T4

Färdighet	FV
2 Bett (1T4, halv SB)	12
Finna dolda ting	10
Smyga	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: 3 poäng skinn

BASILISK

Förstenarna



DEN REPTILLIKNANDE basilisken och dess förstenande blick är inget för nybörjaräventyraren. Den erfarne stridsmannen brukar dock ha en hyfsad chans mot detta vidriga kreatur.

Utseende: Basilisken ser ut som en halvstor reptil med ett skarpnäbbat fågelhuvud, på vars krön en kronliknande kam sitter, varför huvudet vagt påminner om en tupps. Den har svarta läderartade vingar och fågelben med vassa klor.

Uppträdande: Basilisken är en enstörig varelse, som ofta förekommer som husdjur (*inte* som familiaris!) hos mindre nogräknade trollkarlar. Den är aggressiv och enkelriktad i sitt nit att försvara sitt revir, och slåss till dess att den blir ihjälslagen.

Förmågor: Basilisken kan förstena motståndaren med sin blick. Varje SR kan den angripa en varelse med sin blick genom att försöka övervinna offrets PSY med sin egen på motståndstabellen. Lyckas försöket har offret omedelbart blivit till sten, misslyckas försöket händer ingenting. Basiliskens blick tränger igenom magiska försvar som om den vore en besvärjelse med effektgrad 1. Blicken är snabbare än något vapen och basilisken angriper därför alltid först under en SR. En basilisk flyger sakta och inte särskilt bra.

Hemvist: 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	7
STO	6
FYS	11
SMI	13
INT	5
PSY	16
KP	9
SB	0

Färdighet	FV
1 Blick (förstenar)	spec
2 Klor (1T6)	9
1 Bett (1T4)	7
Finna dolda ting	12
Gömma sig	6
Smyga	9

Förflyttning: L4/F8
Naturligt skydd: 1 poäng ödlefjäll

BÄCKAHÄST

Vattenhålens dråpare



BÄCKAHÄSTEN ÄR ETT lömskt rovdjur som lever i sötvatten. Det finns både bäckahingstar och bäckaston, men om de verkligen parar sig vet man inte, eftersom ingen någonsin har sett ett bäckaföl eller två bäckahästar tillsammans.

Utseende: Bäckahästen ser ut som en storvuxen grå eller vit häst, men om man studerar dess tänder närmare upptäcker man att den har rovdjurständer istället för vanliga hästtänder.

Uppträdande: En bäckahäst bor oftast i vattenfyllda grottor eller hålor, vars golv är fyllda med skelettrester efter djurets byten. Eftersom bäckahästen gärna jagar människor och andra intelligenta varelser finns där ofta skatter av olika slag. Dess jaktmetoder är lömska. Favoritmetoden är att låtsas vara en helt vanlig häst för att kunna närma sig en människa i närheten av ett vattendrag. När den kommer inom 10 meters avstånd kan den göra en psykisk attack. Bäckahästar kan lätt dominera vanliga hästar med sitt starka psyke, varför den ibland kan uppträda som ledarhäst i en flock vildhästar, för att lura till sig offer.

Förmågor: Bäckahästen kan anfalla med sin psykiska förmåga. Dennas räckvidd är 10 meter. Den försöker övervinna offrets PSY med sin på motståndstabellen. Om attacken lyckas blir offret lockat att klättra upp på bäckahästens rygg. Djuret rusar då ut i vattnet med sin hjälplöse ryttare och dränker denne. Den psykiska attackens effekt varar i två minuter eller tills offret hamnar i vattnet.

Hemvist: 7
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

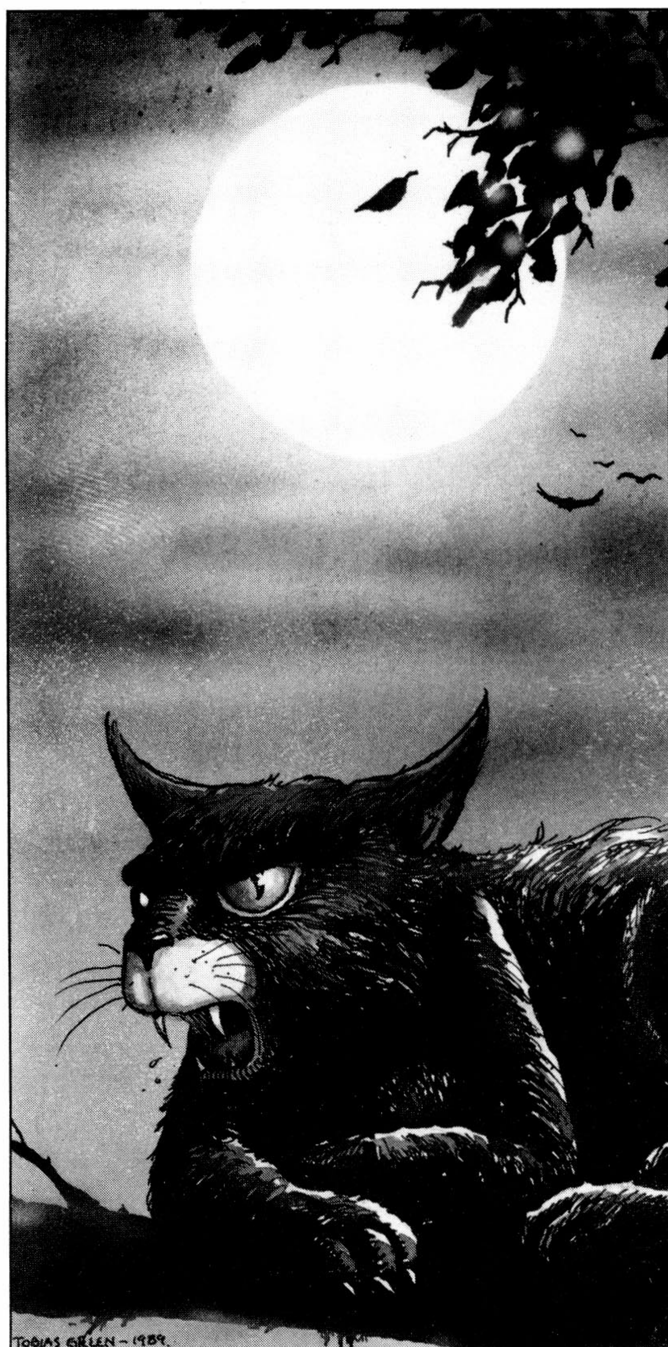
Grundeg	Typvärde
STY	46
STO	26
FYS	17
SMI	16
INT	8
PSY	14
KP	22
SB	2T6

Färdighet	FV
1 Bett (1T8, halv SB)	17
2 Hovar (1T6)	15
Finna dolda ting	10
Gömma sig	10
Hoppa	12
Simma	B5
Upptäcka fara	9

Förflyttning: L24/S12
Naturligt skydd: 1 poäng skinn

DEMONKATT

Rovkatterna



DET GÅR RYKTEN om fruktansvärda demonkatter, djur som dödar alla inkräktare i sina revir. Förr var de vanliga vildkatter, men sedan den tredje konfluxen, då en meteor slog ned i den skog där de bodde, började de förändras på ett hemskt sätt och spridas. De växte och blev större, pälsen tätnade och tänderna blev skarpare.

Utseende: Demonkatterna liknar ofantligt stora katter med tät, matt kolsvart päls och många och skarpa tänder. Deras tassar är försedda med inte mindre än sex knivliknande klor och ögonen är mjölkvita och saknar synliga pupiller. De blir två och en halv meter långa och mäter 1 meter över manken.

Uppträdande: Demonkatten är fruktansvärt revirfixerad. Den dödar allt som inkräktar på reviret, men som tur är lämnar den ytterst sällan sitt revir. Den är endast aktiv om natten, då den smyger omkring i sitt revir för att dräpa allt som kommer i närheten. Om dagen ligger den i sin grotta i skogens djup och sover.

Förmågor: Demonkattens sinnen är extremt välutvecklade, och den kan känna lukten av ett byte på många hundra meters håll.

Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–2

Grundeg	Typvärde
STY	26
STO	27
FYS	14
SMI	16
INT	5
PSY	11
KP	21
SB	1T10

Färdighet	FV
2 Klor (1T8)	14
1 Bett (1T8, halv SB)	14
Finna dolda ting	10
Gömma sig	15
Klättra	10
Smyga	15
Hoppa	15
Lukta byte	15
Lyssna	15

Förflyttning: L16
Naturligt skydd: 2 poäng päls

DÖDSUGGLA



De flygande hypnotisörerna

DET SÄGS ATT dödsugglornas urhem finns i de djupa skogarna i norr.

Utseende: Dödsugglorna liknar vanliga ugglor, men deras fjäderskrud är kritvit och de är nästan dubbelt så stora som sina normala kusiner. Deras ögon är klart röda, och den sylvassa näbben har en ojämn vass kant, som ger ett intryck av tänder.

Uppträdande: Dödsugglan lever i skogsmark och den jagar inom ett område på en halvmil från sitt bo, som alltid är beläget i ett högt träd. Dess favoritbyte är halvstora däggdjur och gnagare, som kaniner, grävlingar och halvlängdsmän, men den anfaller då och då människor om de är ensamma eller bara ett par stycken. Dödsugglan är ett intelligent rovdjur, som går att tämja. Det kräver dock att man fångar in den och lyckas besegra dess PSY på motståndstabellen varje dag under minst en veckas tid. Misslyckas man en enda gång stärks dess självförtroende så att den blir omöjlig att tämja för den personen.

Förmågor: Dödsugglans saliv är giftig och alla som såras av ett bett av en dödsuggla måste klara ett FYS-slag mot giftstyrka 12. De har också en lätt hypnotiserande blick som de kan använda när de är inom två meter från sitt offer. Den som inte klarar ett normalt PSY-slag drabbas av en mental bedövning, som ger –10 på alla SMI- och INT-baserade färdigheter i 1T6 SR. Den drabbade får halverad förflyttning och kan bara slåss varannan SR (med början under den andra stridsrundan).

Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	8
STO	3
FYS	9
SMI	14
INT	6
PSY	16
KP	6
SB	0

Färdighet	FV
2 Klor (1T4)	8
1 Bett (1T8, gift)	10
Finna dolda ting	13
Smyga	18
Upptäcka fara	12

Förflyttning: F40
Naturligt skydd: 1 poäng fjädrar

ENHÖRNING

Det godas symbol



ENHÖRNINGEN är troligen det mest mytiska av alla legenddjur. Vita som snö och rena som änglar är de symbolen för godhet. De är också fruktade för sin förmåga att slåss mot det onda.

Utseende: En enhörning ser ut som en högrest vit hingst, med ett spiralvridet gyllene horn mitt i pannan. Hovarna är även de svagt gyllene. Tänderna är vita och perfekta.

Uppträdande: Enhörningar är fruktansvärt stolta och mycket skygga. De är enstöriga och undviker att komma nära människor och andra intelligenta varelser. Våldsamma varelser och varelser som är skapade av makter som är fiender till Moder Jord är enhörningarnas dödsfiender, och enhörningar anfaller dessa med ett dödsföraktande raseri om de kommer i närheten. Om den förföljs av vänligt sinnade varelser flyr den så länge den kan. Bara om den trängs in i ett hörn anfaller den. Endast om en godhjärtad, ren och oskuldsfull jungfru närmar sig finns möjligheten att den låter henne komma i närheten. Det kan i så fall även hända att den låter sig charmas av henne, och förblir hennes tjänare och riddjur, så länge som hon förblir ren och godhjärtad, och inte låter en man komma henne in på livet.

Förmågor: Enhörningar är immuna mot alla gifter. Om en enhörning vidrör en vänligt inställd varelse med sitt horn läker beröringen 1T6 KP. Den upptäcker också telepatiskt alla varelser som är fientligt inställda mot den och dess härskarinna. Enhörningar är intelligenta och kommunicerar telepatiskt med sina vänner på upp till 100 meters avstånd.

Hemvist: 2G, 4G, 5G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	35
STO	30
FYS	15
SMI	15
INT	11
PSY	13
KP	23
SB	2T6

Färdighet	FV
1 Stångning (1T8)	14
2 Hovar (1T8)	16
1 Bett (1T4, ingen SB)	8
Gömma sig	13
Lyssna	22
Smyga	13
Hoppa	13
Upptäcka fara	22

Förflyttning: L26
Naturligt skydd: 1 poäng skinn

FENIX

De pånyttfödda

FENIXEN ÄR NÄRA BESLÄKTAD med eldens elementarkälla och används ofta som symbol av revolutionära rörelser som anser att de aldrig kan undertryckas, utan hela tiden pånyttföds. Fenixen är mycket sällsynt och påträffas bara i ökentrakter. Den bygger sitt näste i bergskrevor.

Utseende: Fenixen är en stor, kraftigt byggd fågel, inte helt olik en stor påfågel, med röd, gyllene och purpurne fjäderskrud. Halsen är smal och huvudet smäckert. Den långa, spetsiga näbben glittrar som en blandning av guld och silver och de små, intelligenta ögonen är vackert röda. Den har ett mäktigt vingspann som närmast för tanken till en stor örn.

Uppträdande: Fenixen ägnar så mycket tid den kan åt att ligga i sitt näste och fundera på tillvaron och meningen med livet. Den är inte främmande för att närma sig främlingar på avstånd, men den undviker direkt kontakt. Om någon försöker anfalla fenixen har han skaffat sig en fiende för livet. Fenixen går att tillkalla med hjälp av animistbesvärjelsen TILLKALLA FENIX, men måste då övervinna fenixens PSY (observera att detta är ett undantag till besvärjelsen). Om tillkallaren är fientligt inställd till fenixen får fågeln dubbel PSY för detta slag. Fenixen är nyfiken men försiktig till sin natur.

Förmågor: Fenixen kan kommunicera telepatiskt upp till 200 meters avstånd. Den kan också avge ett högt visslande skri som paralyserar alla inom 30 meters håll som inte lyckas med ett normalt PSY-slag. Vidare kan den anfalla telepatiskt: den kan attackera en motståndare per SR med sin PSY. Om offret förlorar kampen förlorar det 1T6 PSY-poäng, som återvinns på normalt sätt. Om en fenix dör i sitt näste uppstår en kraftig eld och liket brinner upp. I askan finner man ett fenixägg som kläcks inom tre veckor. En fenix går inte att tämja.



Hemvist: 10
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	22
STO	11
FYS	16
SMI	13
INT	14
PSY	18
KP	13
SB	1T4

Färdighet	FV
Paralysera	spec
Mental attack	spec
2 Klor (1T6)	10
1 Bett (1T6, halv SB)	14
Finna dolda ting	20
Upptäcka fara	20

Förflyttning: F45
Naturligt skydd:
2 poäng fjäderskrud

FLYGÖDLA

Lufthavens reptiler

FLYGÖDLOR är stora reptiler med korta ben och ofantligt brett vingspann. Ibland tämjer någon intelligent varelse en flygödla och använder den som riddjur. Denna måste vara intelligent och hårdför för att kunna dominera flygödlan.

Utseende: Flygödlan har en kraftig, reptilliknande kropp, korta kloförsedda ben och breda vingar med ett vingspann på 10 meter. I änden på vingarna sitter kloförsedda 'händer', inte olika en gigantisk fladdermus'. Till färgen är flygödlan smutsbrun, och den luktar mycket illa. Man kan utan vidare upptäcka den på upp till 30 meters håll på dess lukt. Den näbbliknande käften är försedd med sylvassa tänder.

Uppträdande: Flygödlor håller till i torr, öppen terräng, gärna bergig sådan. Den lever på alla sorters däggdjur som verkar vara rimligt lätta byten, dvs. alltifrån sorkar till halvlängdsmän, människor och hjortar. De jagar bara om dagen, och ligger nattetid i sina nästen och sover. Dessa är belägna i grunda grottor, i bergskrevor eller i marken.

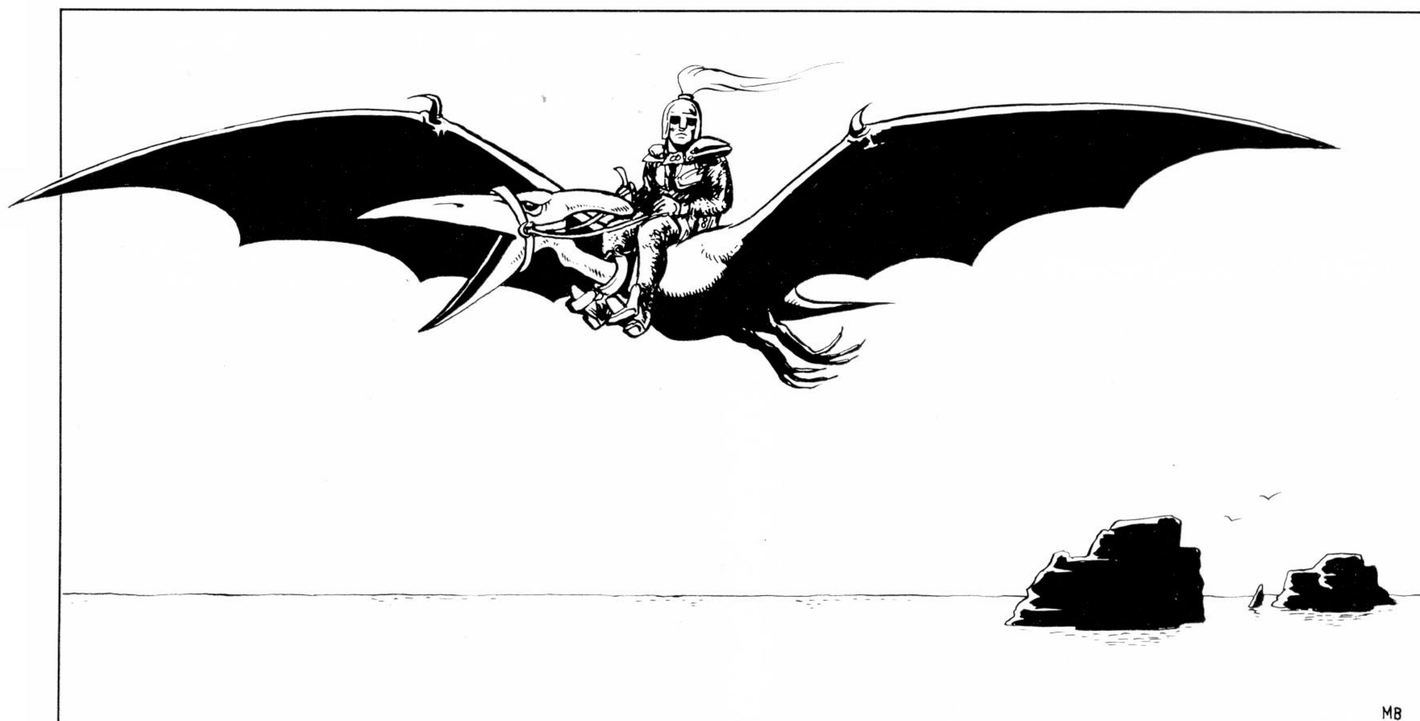
Förmågor: Inga speciella

Hemvist: 4, 5, 10
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–2

Grundeg	Typvärde
STY	37
STO	27
FYS	17
SMI	14
INT	5
PSY	7
KP	22
SB	+2T6

Färdighet	FV
4 Klor (1T4)	8
1 Bett (1T6, halv SB)	12
Finna dolda ting	12

Förflyttning: L4/F40
Naturligt skydd: 1 poäng skinn



GARGOYL

De levande statyerna



DET FINNS en del som tror att gargoyler är stenstatyer som sitter på tempelbyggnader och gamla slott och har animerats av vansinniga magiker. Det är fel. Gargoyler är hemska stenliknande monster som har inspirerat stenhuggare att utsmycka tempel och slott med imitationer av dem.

Utseende: Gargoylen ser oftast ut som en liten humanoid varelse med stora stirrande ögon, breda läppar runt ett brett obehagligt hångrin med vassa tänder och små, trubbiga horn i pannan. På ryggen sitter två vingar som liknar änglars. Gargoylens hud är grå som sten och mycket hård och dess händer har vassa klor som utsöndrar ett svagt gift (STY 4).

Uppträdande: Gargoyler är tämligen ointelligenta, men besitter en oanad slughet. De älskar att tortera hjälplösa varelser och de är maniska samlare av allt som blänker. Vanligen bygger de bo i höga byggnader, men enstaka individer kan också påträffas i underjordiska grottor. Deras favoritteknik är att sitta still och låtsas vara utsmyckningar på byggnader, i vilket fall man endast kan upptäcka dem med ett särskilt Finna dolda ting-slag eller med hjälp av Upptäcka fara. Om de inte upptäcks störtdyker de tyst och blixtsnabbt ned mot sitt offer och försöker klösa ut dess ögon.

Förmågor: Om gargoylen lyckas dyka på ett offer utan att bli upptäckt i förväg får den +5 på chansen att lyckas klösa ut ett eller bägge ögonen. En tunnhjälm omöjliggör detta och andra större hjälmar omintetgör gargoylens bonus. På klorna har gargoylen ett gift av styrka 4 som om det verkar gör offret blint i 2T6 dagar. Det tar 2 SR för giftet att verka.

Hemvist: B, E, F
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–4

Grundeg	Typvärde
STY	20
STO	5
FYS	17
SMI	15
INT	5
PSY	11
KP	11
SB	0

Färdighet	FV
2 Klor (1T4+gift)	10
1 Bett (1T6)	8
Finna dolda ting	15
Gömma sig	20
Klättra	18
Smyga	20

Förflyttning: L5/F30
Naturligt skydd: 4 poäng hud

GHERTÛM



Svärmen

EN GHERTÛM är ingen varelse i vanlig bemärkelse, utan snarare ett väsen bestående av miljontals små silvergrå insekter som håller ihop i en så tät svärm att de antar formen av en enda varelse.

Utseende: Svärmen kan anta vilken form den vill, men vanligtvis antar den formen av en drake, demon, basilisk, grip, eller någon annan skräckinjagande varelse. När den är på jakt efter föda kan den dock ta formen av ett mer fredligt djur, t. ex. en pegas, enhörning eller karkion.

Uppträdande: Trots att varje insekt är en separat individ så har de alla ett gemensamt sinne och är således perfekt samordnade. De livnär sig på kött av alla de slag. Storleken på bytesdjuren varierar beroende på svärmens storlek, men vanligtvis väljs byten vars STO är ungefär hälften av svärmens. Svärmen har två superba anfallsvapen; dels kan den med sin sammanlagda PSY söva offret med en sömnbesvärjelse; dels kan den bitas. Om insekterna biter en varelse så sprutas gift från hela svärmen in i offret.

De anfaller oftast nattetid då deras rätta natur bara kan avslöjas på grund av ett svagt surrande.

Förmågor: En ghertûm tar ingen skada av vanliga vapen, utan kan endast skadas av eld och anfallasbesvärjelser. Den förlorar då så många STO som attacken gör KP i skada. När svärmens STO når offrets STOx2 så flyr den.

Ghertûmens gift (STY 20) är dels förlamande, dels löser den upp offrets kroppsvävnader så att insekterna kan suga i sig offret. Kvar blir bara en mycket liten del av gallan, som så småningom omvandlas till nya insekter (STO ökar med 1 för varje offer). 'Upplösningsprocessen' kan stoppas med en HELA E15 eller med hjälp av vissa sällsynta motgifter.

Hemvist: 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

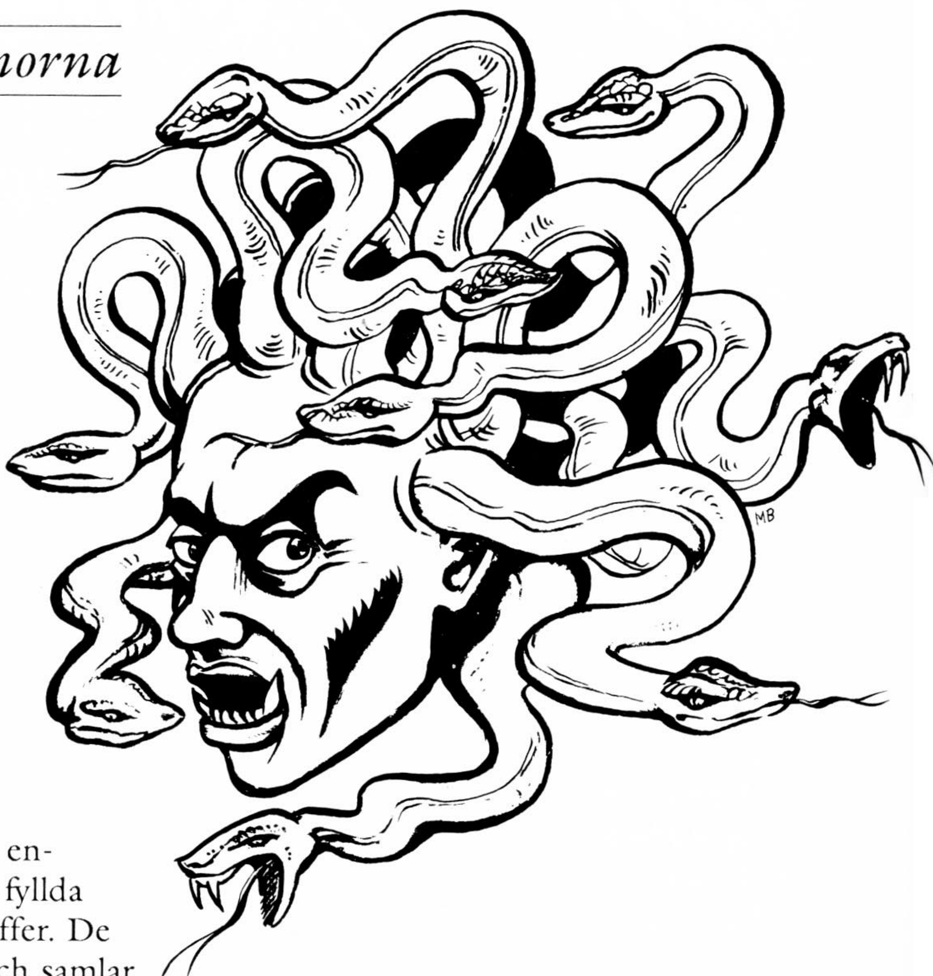
Grundeg	**Typvärde**
STY	—
STO	54
FYS	—
SMI	11
INT	7
PSY (STO/2)	27
KP	Spec.
SB	—

Färdigheter	**FV**
1 Bett (gift)	5
Sömnbesvärjelse	8

Förflyttning: F25
Naturligt skydd: Se ovan

GORGON

De förstenande kvinnorna



DET LÄR BARA existera tre gorgoner. Ursprungligen var de vackra kvinnor, men nu är de fruktansvärda monster. Två av gorgonerna är odödliga (deras namn är Stheno och Euryale) medan den tredje (Medusa) kan dödas

Utseende: Gorgonerna har vildsvinsbetar, bronshänder och gyllene vingar. Håret består av små giftiga ormar (giftet har styrka 8) och ansiktet är så förskräckligt att den som tittar på det förvandlas till sten.

Uppträdande: Gorgonerna bor ensamma i exklusivt inredda palats, fyllda med de blodiga resterna av deras offer. De livnär sig på intelligenta varelser, och samlar skatter som de lägger på hög. Det är dock mycket ovanligt att de beger sig längre än tio mil från sin boning.

Förmågor: Gorgonerna kan bara skadas av magiska vapen. När de odödliga gorgonernas kroppspoäng reduceras till 0 faller de ihop i dvala. Efter en veckas dvala vaknar de till liv igen. Hur man permanent dödar dem är fortfarande ett mysterium. När man strider mot en gorgon måste man varje SR klara en PSY-kontroll för att undvika att se henne i ansiktet.

Gorgonen försöker alltid locka folk till att se henne i ansiktet med hjälp av ljuva ord. Varje SR som gorgonen lyckas med att Övertala måste varje rollperson inom höravstånd klara en INT-kontroll. Om detta slag misslyckas faller han för frestelsen och ser gorgonen i ansiktet, med påföljd att han blir förstenad om han befinner sig så nära att han kan urskilja hennes ansiktsdrag (c:a 50 meter för en människa).

Hemvist: 2G, 3G, 8G
Vanlighet: Unik
Antal: 1–3

Grundeg	Typvärde
STY	12
STO	11
FYS	13
SMI	15
INT	15
PSY	18
KP	12
SB	0

Färdighet	FV
1T4 Ormbett (1T4, gift)	10
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
1 Blick (förstening)	spec
Finna dolda ting	10
Upptäcka fara	12
Övertala	15

Förflyttning: L8/F20
Naturligt skydd:
3 poäng hud

GRIP



Lejonörnarna

GRIPAR ÄR AGGRESSIVA och farliga rovdjur. Fångna gripar kan inbringa en trevlig slant på marknadsplatsen, och gripägg eller gripungar kan göra fångstmannen förmögen.

Utseende: Gripen har en kraftig men smidig gyllene lejonkropp, kraftiga örnvingar och örnhuvud. Ryggen är täckt av guldbruna fjädrar.

Uppträdande: Griparna bygger sina nästen på otillgängliga klipphyllor. De älskar hästkött över allt annat. Kommer de inom en kilometers avstånd från hästar och får upp vittringen eller får syn på dem, tar de upp jakten. Fångar man en gripunge kan man med mycket tålamod tämja den om man har en stark vilja. I så fall kan man träna upp den till att låta en rida på dess rygg, vilket krigarfolket i landet Ransard har lyckats med. Detta är anledningen till att unga gripar och gripägg är så värdefulla. Griparna jagar vanligen om dagen, men kan även vara på jakt nattetid.

Förmågor: Hästar som känner vittringen av en grip flyr panikartat. Endast vältränade stridshästar har en chans att kontrollera sin panik.

Hemvist: 4, 5G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–2

Grundeg	Typvärde
STY	21
STO	14
FYS	13
SMI	17
INT	5
PSY	13
KP	14
SB	1T4

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	16
1 Bett (1T6, halv SB)	12
Finna dolda ting	13
Lyssna	10
Hoppa	14
Klättra	16
Smyga	18
Spåra	18
Upptäcka fara	13

Förflyttning: L12/F28
Naturligt skydd: 4 poäng päls och fjädrar

GRÅ MARESKUNK

Tankesändarna

DEN GRÅ MARESKUNKEN är ett träskdjur som är unikt på så vis att dess anfallsvapen är uteslutande mentalt — den lär in andras tankar och sänder ut dem mot sitt offer. Det berättas att man för något tiotal år sedan på ett ställe samlade ett uppbåd om tvåhundra man för att döda en enda mareskunk som inlärt en jägares dödsångest medan denne åts upp av en spindelranka. Denna skunk hade då sprängt fyra människors hjärtan och gjort ytterligare tre vansinniga genom att låta dem genomgå jägarens erfarenhet.

Utseende: Mareskunken ser ut som ett halvmeterlångt skunkdjur, med burrig grå päls. Den har spetsig nos, fyra ganska korta ben och två kolsvarta, outgrundliga ögon. Den är svår att få syn på i de skumma träskmarkerna, då den förutom sin murriga färg även är mycket stillsam. Ofta märker man den först då den känner sig hotad och nyttjar sitt fruktade försvar. Den har inget luktvapen, som vanliga skunkar.

Uppträdande: Mareskunken är en mycket skygg, men lite nyfiken varelse, som sakta strosar runt i sitt träsk och bökar i sumpen efter läckra träskrötter, mygglarver och annat av livets goda. Den känner inte till begreppet dygnsrytm, utan sover en stund när den blir trött. I sovande tillstånd är den närmast omöjlig att få syn på, men då den är känslig för tankeverksamhet vaknar den med största säkerhet så fort en intelligent varelse kommer inom ett dussin meters avstånd. Känner den sig hotad sänder den genast ut sina skräckinjagande tankar mot ett offer i taget, och blir den trots detta uppträngd i ett hörn så biter den ifrån sig så gott den kan.

Mareskunken söker rätt på en partner och parar sig en gång om året. Efter detta skils skunkarna åt igen, och lär aldrig träffas mer. När ungarna är framfödda lämnas de i en underjordisk jordhåla dit modern bär dem mat till dess att de är gamla nog att lämna boet. Mareskunkar blir runt 10 år gamla.

Förmågor: Mareskunken kan inlära andra varelsers tankar och känslor. Djuret förstår knappast den finare innebörden i dessa tankar, men tycks kunna särskilja grundmönster som fruktan, sömn, förvirring och liknande. Då den känner sig hotad sänder skunken känslor den tidigare uppfattat mot sin angripare, så att dessa främmande tankar intar motståndarens vilja. Äldre djur har av erfarenhet lärt sig vilka tankar som effektivast driver angripare på flykten och kan framkalla fruktansvärda mardrömmar.

Mareskunkens tankar har en räckvidd av 100 meter. Den angriper med PSY mot PSY, och om offret förlorar kampen måste han slå på följande tabell:

1T100	Effekt
1–50	Offret drabbas av oförklarlig skräck. Slå 1T10+5 på skräcktabellen.
51-75	Offret drabbas av hemska hallucinationer. Slå 1T10+10 på skräcktabellen.
76-85	Offret drabbas av identitetsförvirring och tror att han är någon helt annan person i 1T6 dagar.
86-90	Offret tror att han är ett slumpmässigt valt djur 1T6 dagar och flyr skrämd från sina kamrater.
91-95	Offret drabbas av dödsångest. Slå 1T10+15 på skräcktabellen.
96-00	Djuret projicerar effekterna av någon psykiskt påverkande besvärjelse på sitt offer. Djuret har lärt sig dessa tankar då det bevittnat någon magikers kamp mot en människa eller best. Observera att det inte rör sig om verklig magi, utan en efterapning av de effekter magin hade på sitt offer.

Hemvist: 6
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	2
STO	2
FYS	3
SMI	16
INT	3
PSY	20
KP	3
SB	0

Färdighet	FV
1 Bett (1T2)	3
Mental attack (spec)	spec
Gömma sig	15
Smyga	19

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: 0

HARPYA

Kvinnofåglarna

HARPYOR HATAR sin tillvaro så mycket att de inte finner andra nöjen i livet än att försöka ställa till så mycket elände för sin omgivning som möjligt. De är smutsiga och vresiga, och de är extremt hämndlystna.

Utseende: Harpyan har en kvinnas huvud och bröstkorg, men resten av kroppen påminner om en extremt sjabbig och magerlagd gam. Längst ut på vingarna sitter ett par kloförsedda vingar.

Uppträdande: Harpyorna är notoriska nedsmutsare. De är fega och anfaller bara om de är numerärt överlägsna, men de älskar att släppa sin avföring på andra varelser och i deras mat. All mat som besmutsas av harpyor är sjukdomsframkallande och totalt oätbar. Om man retar upp en harpya ordentligt kan hon förfölja en i många mil (fast utan att komma för nära) med sina förolämpande skrik. Får harpyorna syn på ett gäng rollpersoner som är färre än de själva anfaller de i störtdykningar med näbbar och klor.

Förmågor: Smittobärare. För varje skada som en harpya åsamkar ett offer är det 5% risk att offret drabbas av en svår smittosjukdom (t.ex. pest, koppor eller kolera).

Hemvist: 2, 5
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 2–5

Grundeg	Typvärde
STY	11
STO	11
FYS	11
SMI	17
INT	7
PSY	11
KP	11
SB	0

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	6
Finna dolda ting	11
Upptäcka fara	11

Förflyttning: L4/F14
Naturligt skydd: 1 poäng fjädrar



HIPPOGRIFF

De flygande hjortslukarna



LUFTENS lekkrabater kallas hippogrifferna i de sydliga berg där de är vanliga. Längre norrut är de betydligt sällsyntare, varför tama hippogriffer där är en mycket sällsynt och dyrbar vara.

Utseende: Bakkroppen hos en hippogriff är en hästs, medan framkroppen påminner om gripens örnliknande framkropp. Hästdelen av kroppen är vit som snö, men fågeldelen är klädd med guldbruna och gula fjädrar.

Uppträdande: Hippogriffer är glada i upptåg och leker gärna i de varma sommarvindarna. Den är inte lika aggressiv till temperamentet som den avlägset besläktade gripen, men slåss trots det vildsint om den blir angripen. I luften gör de dykattacker. Den lever på småvilt, men även på ätliga växter. Hippogriffer kan tämjas, men är inte helt pålitliga som riddjur. Bland annat älskar de hjortkött, och ryttaren måste slå för sin Ridning om han vill behålla kontrollen över sin hippogriff när den får syn på eller känner vittringen av en hjort. De undviker normalt humanoider, och har sina nästen på högt belägna klipphyllor. Det händer stundom att hippogriffen jagas av den betydligt vildare gripen, för sitt hästkötts skull.

Förmågor: Inga särskilda

Hemvist: 4, 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–2

Grundeg	Typvärde
STY	35
STO	29
FYS	13
SMI	14
INT	5
PSY	13
KP	21
SB	2T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	13
1 Bett (1T6, ingen SB)	9
Upptäcka fara	13

Förflyttning: L10/F26
Naturligt skydd: 2 poäng skinn och fjädrar

HYDRA



De månghövdade jätteödlorna

HYDRAN ÄR EN avlägsen släkting till draken, som saknar flygförmåga. Denna månghövdade, ointelligenta varelse är ett monster som figurerar i många hjältesagor och som elaka mormödrar skrämmer sina barnbarn med vid eldstaden om kvällarna.

Utseende: Hydrans kropp kan sägas påminna om en smällfet orms. Den har fyra ben med kloförsedda tassar, och den föds med 2–5 drakliknande huvuden, även om den kan få fler. Till färgen är den gråbrun, och de breda ödlefjällen som täcker dess kropp glänser och gnistrar matt.

Uppträdande: Hydran lever i klippig terräng eller i underjordiska grottsystem. Den går inte att tämja i egentlig mening, men om en skicklig magiker lyckas besegra den kan han ge den i uppdrag att vakta ett område. För detta krävs dock en PSY som är minst 3 gånger större än hydrans egen. En hydra på egen hand uppvisar inget egentligt intelligent beteende, den är glupsk och rovgirig, och vill besegra så många fiender som möjligt.

Förmågor: När man strider mot en hydra, och lyckas tillfoga den 6 eller flera skadepoäng i ett hugg med ett huggvapen (svärd, yxa, hillebard, m. fl.) har man huggit av ett huvud. Inom 1T6+1 SR växer två nya huvuden ut från det avhuggnas halsstump. Det enda sättet att förhindra det är att bränna halsstumpen med eld (t.ex. en fackla) innan de nya huvudena har hunnit växa fram. Träffchansen för en sådan fackelattack är halva den träffchans man har med liten träklubba. Det räcker med att träffa. Flera besvärjelser, t.ex. ELD och ENERGISTRÅLE, fungerar också utmärkt; det räcker med att de lyckas.

Hemvist: 5, 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	21
STO	21
FYS	22
SMI	7
INT	5
PSY	11
KP	22
SB	1T6

Färdighet	FV
1 Bett per huvud (1T8)	11
Finna dolda ting	13

Förflyttning: L16
Naturligt skydd:
1 poäng skinn

HÄRSKARTIGER

Den civiliserade djungelkatten

HÄRSKARTIGERN ÄR EN varelse som ursprungligen hör hemma i de djupa djunglerna i den fjärran östern. Enstaka individer har dock sökt en fristad längre västerut, av den enkla anledningen att de förföljs i de flesta områden där de förekommer naturligt.

Utseende: Härskartigern ser ut som en stor kritvit tiger med svarta ränder, som går upprätt på baktassarna. I dess stora, vasstandade gap kan man se en kluven ormtunga, om man har oturen att komma tillräckligt nära. Framtassarna ser ut som människohänder, men med långa röda klor.

Uppträdande: Härskartigrarna är intelligenta varelser, med mycket svarta hjärtan. De dyrkar Khonî, den svarta tigergudinnan, och söker alltid efter lämpliga offer till henne. Unga, vackra, starka människor är hennes favoritoffer. Livnär sig gör härskartigrarna däremot på vanligt småvilt, även om en eller annan människa också kan slinka ned.

Härskartigern bor i en hydda i den tätaste skog den kan finna. Denna hydda är till en början mycket enkelt och sparsamt möblerad, men med åren inreder härskartigern den allt mer luxuöst. Man kan räkna med att inredningen är värd 1000 sm för varje år som tigern har bott i hyddan, och eftersom en härskartiger kan bli upp till 200 år kan dess hydda med tiden förvandlas till ett veritabelt palats i liten skala. När härskartigern känner att dess liv håller på att närma sig sitt slut försöker den återvända till den djungel där den en gång föddes.

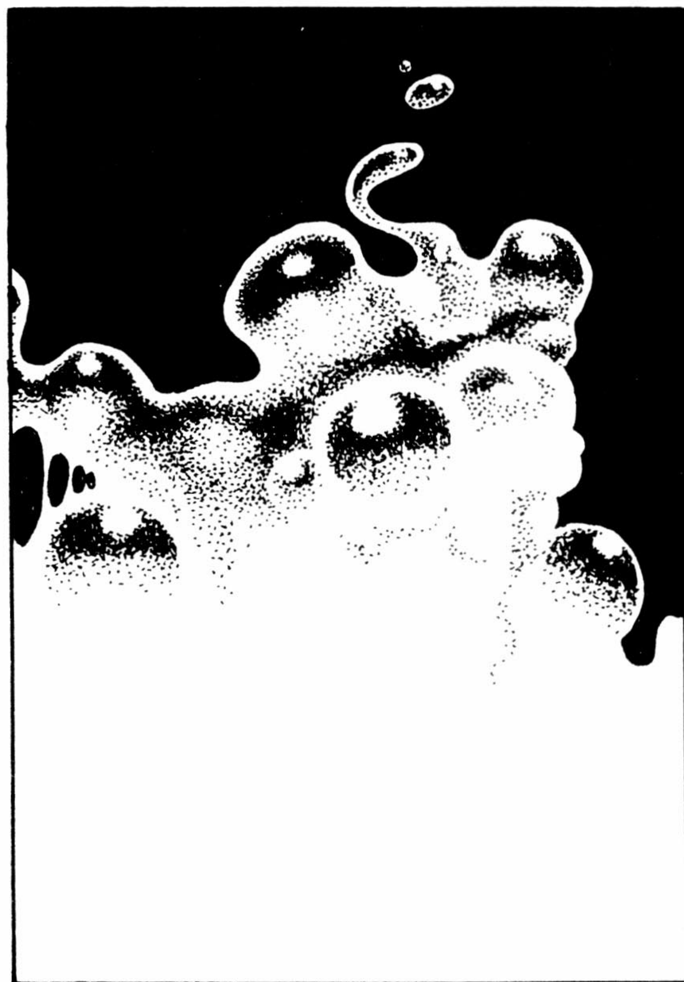
Förmågor: Härskartigern har hypnotisk blick. Om den stirrar in i en varelses ögon och övervinner dennes psyke i en kamp PSY mot PSY, har den lyckats hypnotisera offret. Den kan då telepatiskt ge offret order. Dessa order kan emellertid inte vara av en art som innebär en uppenbart säker död för offret, som att t.ex. kasta sig utför ett stup. Att t.ex. befalla offret att slåss mot sina kamrater går däremot alldeles utmärkt. Denna hypnos varar i 4T6 timmar, men hävs automatiskt om den härskartiger som hypnotiserade offret dör.

Härskartigern kan också skicka telepatiska förslag på upp till 100 meters avstånd. Den som hör dessa förslag måste klara en PSY-kontroll eller tvingas följa dem. Misslyckas offret med PSY-slaget inser han inte varifrån han har fått sin impuls. Förslagen får inte innehålla något som strider mot offrets naturliga beteendemönster, utan kan bara vara av en generell karaktär. Till exempel kan härskartigern förmå offret att ta sig en liten promenad österut... Om offret klarar kontrollen så har hans psyke bara skakat av sig förslaget och han märker ingenting. Förutom sin telepatiska förmåga kan härskartigern även tala människospråk.

Hemvist: 1, 3		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Mycket sällsynt		1 Bett (1T8, halv SB)	5
Antal: 1		2 Klor (1T8)	5
		Finna dolda ting	15
Grundeg	**Typvärde**	Gömma sig	17
STY	39	Klättra	13
STO	22	Smyga	18
FYS	17	Spåra	15
SMI	16	Upptäcka fara	13
INT	11		
PSY	16	**Förflyttning:** L18	
KP	20	**Naturligt skydd:**	
SB	2T6	2 poäng skinn	

JÄTTEAMÖBA

Den formlösa slukaren



EN JÄTTEAMÖBA är en stor, illaluktande slemklump vars främsta sysselsättning är att finna organiska material som går att absorbera.

Utseende: En jätteamöba ser ut som en enorm, oformlig, gråaktig, halvgenomskinlig slemklump. Den luktar mycket illa och är lätt klibbig på ytan. Den har en volym på ungefär 8000 liter (2x2x2 meter stor).

Uppträdande: Trots att amöban helt saknar intelligens så kan den instinktivt söka sig till näringskällor (d. v. s. alla former av liv). När den stöter på något organiskt liv så omsluter den det med sin kropp och börjar lösa upp det med sina kroppsvätskor för att absorbera näringen. Den håller uteslutande till i underjorden samt i vatten, eftersom den snabbt torkar ut ute i friska luften.

Förmågor: En amöba kan inte skadas av vapen, eftersom dessa bara glider rätt igenom. Den kan inte heller skadas av sinneskontrollerande besvärjelser, eftersom den saknar PSY. Återstår alltså eld samt besvärjelser med eld, elektricitet, hetta och köld inblandade. Dessa gör normal skada.

En jätteamöba kan från sin klump till kropp sända ut upp till 4 'tentakler', armar som kan gripa tag om t. ex. en människas ben. Tentakeln kan huggas av om man lyckas med en attack med ett närstridsvapen samma SR, eller slitas av om man lyckas övervinna amöbans STY med sin egen på Motståndstabellen. Den avslitna/avhuggna delen av amöban sitter då kvar på kroppen och måste brännas bort.

Varje SR man har kontakt med någon del av amöban förlorar man 1T4 KP. Rustningar och sköldar skyddar mot detta, men deras absorptionsförmåga minskar med 1, permanent, för varje SR som en amöbabit sitter kvar. Magiska föremål påverkas inte.

Hemvist: 7, 8, 13
Vanlighet: Mycket sällsynt

Grundeg	Typvärde
STY	14
STO	28
FYS	14
SMI	4
INT	—
PSY	—
KP	21
SB	1T6

Färdigheter	FV
4 Tentakler (spec.)	10

Förflyttning: L4
Naturligt skydd: Inget

JÄTTESPINDEL

JÄTTESPINDLARNA är fruktansvärda, intelligenta rovdjur som lever antingen i undanskymda underjordiska grottor eller i trädkronorna i någon osedvanligt mörk och otrevlig skog.

Utseende: En jättespindel kan bli upp till tre meter mellan de yttersta benspetsarna och en meter hög. Längst bak på bakkroppen sitter spinnkörtlar som kan väva ett mycket starkt, klibbigt nät

Uppträdande: Jättespindlar jagar antingen genom att fånga varelser i sina klibbiga nät eller genom att hoppa på sina offer bakifrån eller från en trädkrona. När de fångat sitt offer och förgiftat det väver den in det i spindelvävskokonger som innehåller en vätska som kan lösa upp i princip vad som helst. När offret och hans utrustning är i vätskeform punkteras kokongen och spindeln suger i sig näringen. Det tar 1T4+2 dagar innan offret dör; tills dess är det medvetslöst.

Förmågor: Jättespindlar har mycket god hoppförmåga (upp till 10 meter i ett språng).

Deras nät är mycket klibbiga; för att slita sig loss måste man övervinna spindelns FYS med sin egen STY. Man får försöka varannan SR. Det kan krävas flera lyckade slag beroende på hur många trådar man fastnat i. Om man går in i ett jättespindelnät slår man 1T20 och drar ifrån sin STO; resultatet är antalet trådar som man fastnat i (dock minst en). Om man skall skära sig loss från en tråd så räknas det som om varje tråd har 10 KP. Man har alltid +10 på CL när man hugger mot en viss tråd, men man måste ha svärdsarmen fri (eller bägge armarna för ett tvåhandsvapen). Sitter armen fast i nätet måste man först lyckas slita loss den.

När man hugger av en tråd så är det alltid 15% risk (3 eller lägre på 1T20) att tråden snärtar till den som hugger av den och ger 1T4 KP i skada. Den klibbar dessutom fast i offret.

Spindelns käftar är täckta av ett starkt, paralyserande gift (giftstyrka=PSY). Attacken lyckas automatiskt mot ett offer som sitter fast i spindelns nät. Om giftet verkar så blir offret medvetslöst i 1T8+2 timmar.



Hemvist: 3, 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–10

Grundeg	Typvärde
STY	17
STO	17
FYS	17
SMI	19
INT	7
PSY	17
KP	17
SB	+1T4

Färdigheter	FV
1 Bett (1T8+gift)	8*
Klättra	11
Spåra	10
Upptäcka fara	11

Förflyttning: L18
Naturligt skydd: 5 poängs hud

*: Attacken lyckas automatiskt om offret är snärjt i nätet.

KALYDON



De eldsprutande vildsvinen

EN KALYDON är ett jättelikt eldsprutande vildsvin. Förmodligen är den, i likhet med flera andra vidriga varelser, resultatet av någon magikers motbjudande experiment, i detta fall troligen manipulationer av vanliga vildsvin. Arten kan också ha sitt urprung i något av Kaos' riken, och ha lyckats tränga igenom till vår dimension av misstag.

Utseende: Kalydonen ser ut som ett gigantiskt vanligt vildsvin. Den är vit till färgen, stor som en oxe, och dess betar påminner om elefantbetar.

Uppträdande: Besten är ett vildsint och grymt rovdjur som inte drar sig för att angripa varelser som är större än den själv. Den lever inte i flock, och det verkar inte finnas några suggor eller kultingar. Den återfinns främst i öppen terräng, där inget hindrar dess våldsamma framfart.

Förmågor: En kalydon sprutar som sagt eld. Den kan ha maximalt lika många eldladdningar som sin FYS, och det tar den ett dygn att återbilda en eldladdning. Eldkvasten som kalydonen sprutar formar en kon som är FYS meter lång och FYS/2 meter i diameter längst bort.

Hemvist: 2, 4, 5, 10, 12
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	26
STO	26
FYS	11
SMI	15
INT	4
PSY	6
KP	19
SB	1T10

Färdighet	FV
1 Bett (1T8)	13
1 Eldkvast (3T6, ingen SB)	13
Hoppa	15
Spåra	13
Upptäcka fara	7

Förflyttning: L18
Naturligt skydd: 3 poäng skinn

KERBEROS

Dödsrikets väktare

DET FINNS MÅNGA vägar till Dödsriket. Varje väg vaktas av en skräckinjagande varelse som har placerats ut av dödsgudarna för att hindra att de dödas själar återvänder till de levandes krets. Kerberos är en av dessa väktare. Om Kerberos blir dräpt kan han återuppväckas av någon av dödsgudarna, så att han kan återgå till sitt vaktarbete.

Utseende: Kerberos är en jättelik, svart vargliknande hund med tre huvuden. Varje huvud har en dreglande käft med långa, skarpa tänder. Ögonen är illröda och utstrålar intelligens och våldsamhet.

Uppträdande: Kerberos är satt att vakta Dödsrikets port, och rör sig därför inte därifrån. Han behöver ingen fysisk näring, utan lever på den psykiska kraft som utstrålar från de förlorade själarna i Dödsriket. Han har heller inget behov av sömn.

Förmågor: Eftersom Kerberos är till hälften magisk till sin natur krävs det magiska vapen för att göra full skada. Vanliga vapen gör endast halv skada. På grund av sin enorma storlek och vildsinthet kan Kerberos vräka ikull sina offer relativt lätt. När Kerberos lyckas med ett bett ska man omedelbart slå för att se om hundens STY övervinner summan av offrets STO+SMI. Sker detta har hunden kastat omkull offret, som inte får göra något i den stridsrundan, och som har halverad chans att träffa tills han har lyckats ta sig på fötter igen.

Observera att Kerberos, trots att han har tre huvuden, endast har ett psyke.



Hemvist: Speciell
Vanlighet: Unik
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	60
STO	35
FYS	35
SMI	20
INT	10
PSY	20
KP	35
SB	3T6

Färdighet	FV
3 Bett (1T8)	16
Finna dolda ting	19
Smyga	13
Spåra	19
Upptäcka fara	19

Förflyttning: L28
Naturligt skydd: 6 poäng skinn

KIMERA

Den vansinniga lejongeten



I ETT AV DE MEST turbulenta kaosrikena skapade en uttråkad kaosherre kimerorna. Tyvärr blev han väldigt fort uttråkad av dem, och sände iväg dem till andra dimensioner, utan större eftertanke. Av den anledningen återfinns kimeror i de flesta dimensioner i Multiversum.

Utseende: Kimeran ser ut som ett stort lejon med ett lejonhuvud framtill, ett gethuvud som växer från ryggen, en gets bakdel och en giftorm som svans. Det är i gethuvudet som kimerans hjärna är belägen och det är också där psyket sitter.

Uppträdande: Som den perversa kaosvarelse kimeran är har den inga rationella instinkter, utan är fylld av hat. Som rovdjur är kimeran glupsk och stridslysten. Den återfinns vanligen i bergstrakter, där den inreder en djup grotta eler bergskreva till näste.

Förmågor: Eftersom kimeran har tre par ögon är den väldigt uppmärksam. Den kan använda Lyssna och Upptäcka Fara samtidigt som den slåss, vilket gör den extremt svår att överraska. Vidare kan kimeran alltid använda sitt ormbett mot fiender inom räckhåll under samma SR som den använder något annat naturligt vapen. Giftstyrkan i bettet är lika med kimerans FYS.

Hemvist: 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	29
STO	20
FYS	11
SMI	17
INT	5
PSY	16
KP	16
SB	1T6

Färdighet	FV
1 Lejonbett (1T8)	14
1 Getbett (1T4)	14
2 Klor (1T6)	14
1 Stångning (1T4)	10
1 Ormbett (1T4, halv SB, gift)	12
Finna dolda ting	12
Klättra	12
Smyga	12
Lyssna	10
Upptäcka fara	19

Förflyttning: L16
Naturligt skydd: 5 poäng skinn

KOCKATRIS



Basiliskernas ursprung

BASILISKENS STÖRRE KUSIN, brukar kockatrisen kallas. Dess blick förstenar emellertid inte, utan paralyserar bara kortvarigt, varför den är betydligt mindre farlig än den lilla, dödliga basilisken. Kockatrisen skapades av en nekromantiker som lärde sig animism och blev galen på kuppen. Av detta vansinniga projekt inspirerades sedan en maktgalen häxbesvärjare, som skapade basilisken. Kockatrisen kan således sägas vara basiliskens prototyp, och basilisker hatar kockatriser.

Utseende: Kockatrisen liknar i stora drag basilisken, men är betydligt större. Den har en tupps huvud och ben, en ödlas kropp och stora läderklädda vingar. Den långa ödlesvansen slutar med en vass, taggig spets.

Uppträdande: Eftersom kockatrisen skapades av en komplett vansinnig trollkarl uppvisar den ett extremt stört beteende. Den trivs inte i närheten av levande ting, utan anfaller både stora växter och varelser med ett våldsamt raseri så fort den får syn på dem. Den hatar dock mest det som utstrålar värme och anfaller därför hellre varelser än växter. Sålunda får man vanligen syn på kockatrisen i full färd med att rusa runt och meja ned gräs eller buskar, ända tills den får syn på en själv och anfaller. Den blir aldrig trött och den sover aldrig.

Förmågor: Kockatrisen kan paralysera motståndaren med sin blick. Varje SR kan den angripa en varelse med sin blick genom att försöka övervinna offrets PSY med sin egen på motståndstabellen. Lyckas försöket har offret blivit paralyserat i 1T6 SR, misslyckas försöket händer ingenting. Kockatrisens blick tränger igenom magiska försvar som om den vore en besvärjelse med effektgrad 1. Blicken är snabbare än något vapen och kockatrisen angriper därför alltid först under en SR. Kockatrisen är också immun mot basiliskers förstenande blick.

På grund av sitt vansinnesraseri kan kockatrisen alltid använda svanssnärten parallellt med näbben eller klorna. En kockatris flyger därtill mycket uselt, betydligt långsammare än den tar sig fram på marken.

Hemvist: 5, 6, 8, 9
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	8
STO	9
FYS	13
SMI	12
INT	5
PSY	13
KP	11
SB	0

Färdighet	FV
1 Blick (paralyserar)	spec
2 Klor (1T8)	14
1 Bett (1T6)	8
1 Svanssnärt (1T10)	13
Finna dolda ting	10
Smyga	7

Förflyttning: L12/F4
Naturligt skydd:
2 poäng ödlefjäll

MANTIKORA

Lejonskorpionerna



MANTIKORAN ÄR INTE den klyftigaste motståndare man kan få, men den är farlig. Ofta påträffar man mantikoror i tjänst hos magiker som behöver pålitliga vakthundar.

Utseende: En mantikora ser ut som ett rödbrunt lejon med ett argt människoansikte. Dess svans är ett mycket farligt vapen som starkt påminner om en skorpionsvans med 1T6+2 taggar med ett mycket starkt gift. En av taggarna är större än de andra och sitter i spetsen av svansen; de övriga sitter i en ring runt denna tagg.

Uppträdande: Mantikoror hyser en viss intelligens, men är inte särskilt klyftiga. De är rovgiriga och hungriga, och äter praktiskt taget alla varelser. De lever i naturligt tillstånd i öppen, gärna klippig terräng, men de förekommer också i tämt tillstånd.

Förmågor: Mantikororna har ett eget språk, men en del talar också vissa människospråk. Taggarna på mantikorans svans är giftiga (styrka=PSY), och den kan skjuta iväg alla utom en som projektiler. Projektilernas räckvidd är STY rutor och de återbildas i en takt av en om dagen tills de är 7 stycken. Mantikoran kan anfalla med svansen samtidigt som den slåss med klor eller tänder.

Hemvist: 2, 4, 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–3

Grundeg	Typvärde
STY	29
STO	28
FYS	22
SMI	14
INT	7
PSY	11
KP	15
SB	1T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	11
1 Bett (1T8, ingen SB)	11
Svansprojektil (1T4, ingen SB, gift)	9
Svanssnärt (1T10, gift)	11
Lyssna	10
Gömma sig	14
Klättra	14
Smyga	14
Spåra	15
Upptäcka fara	11

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: 4 poäng skinn

MÖRDARGAM

Dödens påskyndare

MÖRDARGAMEN är en mardrömsvarelse från söderns öknar som har spritt sig till ödemarker och glest bebyggda områden i norr. Till skillnad från andra gamar så väntar den inte på att dess byte ska dö av sig självt, utan påskyndar processen genom att försvaga bytets psyke.

Utseende: Mördargamar är tämligen stora och kraftigt, men smäckert byggda. De har blodröda, lätt krokiga näbbar, kraftiga klor och svarta pupiller i en svart 'ögonvita'. I övrigt liknar de vanliga gamar.

Uppträdande: Mördargamen lever bara på döda varelser, i likhet med sina kusiner, de vanliga gamarna. Skillnaden är att mördargamarna ser till att döda sina offer själva. De håller till i ensliga trakter, eftersom de jagas i områden med större befolkning. De föredrar halvstora byten, som inte är så stora att de inte orkar äta upp dem (som elefanter) men tillräckligt stora för att de ska räcka till en gamfamilj i några dagar. De nöjer sig i allmänhet med att anfalla psykiskt och endast om de blir trängda eller om bytet verkar tillräckligt försvagat slåss de med näbbar och klor. De häckar i höga träd.

Förmågor: Mördargamen kan kretsa över sitt tilltänkta offer, dag som natt, och suga PSY-poäng från honom. Sätt gamens PSY mot offrets PSY på Motståndstabellen en gång varje timme. Om gamen vinner har offret förlorat en PSY-poäng, om offret vinner händer ingenting. Under den tid som gamen förföljer sitt offer kan det inte återvinna några PSY-poäng alls, ens om det förlorar dem av någon annan anledning. Om gamen däremot av någon anledning avbryter attacken återfår offret sina PSY-poäng på normalt sätt. När offret når 0 poäng dör det av skräck och mental utmattning. Gamen förföljer sitt offer tills det försvinner ur synhåll in under **rejält** med tak (om det t. ex. finner en djup grotta eller tar sig in på första våningen i ett flervåningshus. Ett vanligt tunt hustak räcker alltså inte.) eller tills det når bebodda trakter (en bosättning intelligenta varelser som är större än 12 individer). Gamens förmåga att suga PSY har en räckvidd på 150 meter. För att gamen ska kunna börja suga PSY måste den få syn på sitt offer. Den kan alltså inte inleda ett anfall mot t. ex. en rollperson som sover i ett tält på natten.

Hemvist: 4, 9, 10
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 2–5

Grundeg	Typvärde
STY	9
STO	7
FYS	11
SMI	14
INT	5
PSY	15
KP	9
SB	0

Färdighet	FV
Psykisk terror (spec)	spec
2 Klor (1T6)	10
1 Bett (1T6, halv SB)	10
Finna dolda ting	15
Spåra	14

Förflyttning: F36/L2
Naturligt skydd:
1 poäng fjädrar

ONAQUI

De mänskliga fladdermössen



ONAQUIN är en mycket skrämmande varelse som lever i tropiska djungler. Varifrån dessa varelser kommer och vad de gör i vår mänskliga värld är obekant.

Utseende: Onaquin kan bli upp till 2,5 meter lång och har en människoliknande kropp, kloförsedda händer och fötter, fladdermusvingar och fladdermushuvud med stora, håriga öron, illröda ögon utan pupiller, ett stort, platt tryne och små men mycket vassa tänder. Den är stor och manövrerar därför ganska illa när den flyger.

Uppträdande: Onaquierna är intelligenta och ondskefulla. De är rena köttätare och drar sig inte för att anfalla så stora byten som människor. Människohjärtan är deras favoritföda. De behärskar ofta några besvärjelser ur skolorna Elementarmagi och Nekromanti (se Drakar och Demoner Magi). De är å andra sidan mycket sällsynta och uppträder normalt ensamma, men ibland har de själva skapat små följen av zombier och skelett. De kan röra sig mycket tyst, men deras hjärtan slår med ett starkt bultande ljud. När en onaqui dör upplöses dess kropp i ett stinkande rökmoln.

Förmågor: Vanliga vapen gör endast halv skada på en onaqui. Magiska vapen, vapen av jade och besvärjelser gör dock normal skada. Om en person lyckas med ett färdighetsslag i Upptäcka fara, hör han onaquins hjärtslag om den är inom 15 meter, även om den har lyckats med sin Smyga-färdighet.

Onaquin har samma förmåga att orientera sig i mörker som fladdermöss. Han kan därför agera obehindrat i mörker när han använder denna förmåga. Den kan dock inte samtidigt lägga besvärjelser.

Hemvist: 1
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	20
STO	25
FYS	13
SMI	13
INT	13
PSY	13
KP	19
SB	+1T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	7
1 Bett (1T8, halv SB)	7
Finna dolda ting	15
Gömma sig	10
Smyga	17
Spåra	15
Upptäcka fara	16
Elementarmagi	1T20–1
Nekromanti	1T20–1
1T6–1 besvärjelser	1T10+10

Förflyttning: L12/F18
Naturligt skydd: Inget

ORMKLOT

Den svävande döden

ETT ORMKLOT är ett monster som ursprungligen åkallades från ett fördolt helvete, men som har lyckats manifestera sig fullständigt och förökat sig i vår mänskliga värld som vilken varelse som helst. De uppträder huvudsakligen på mörka platser, där deras svarta, svävande skepnader blir näst intill omöjliga att upptäcka. De uppträder alltid ensamma eller möjligtvis i sällskap med en gorgon och förökar sig genom delning.

Utseende: Ormklotet antar skepnaden av ett stort svart moln av slingrande tentakler som flyter omkring i luften. Varje tentakel (3T10 stycken) har ett litet ögonlöst ormhuvud längst ut med två vassa giftgaddar. Tentaklerna kan bli upp till en meter långa och kan skjuta ut med förbluffande hastighet. Klotet har en diameter på ungefär en meter.

Uppträdande: Ormkloten är köttätande varelser som anfaller allt som kommer i deras närhet. Det anfaller antingen genom sin förmåga att paralysera eller genom att försöka bita offret i ansiktet. När det lyckats döda sitt offer med sitt gift, svävar det långsamt ned till offrets ansikte där ormhuvudena rensar det totalt på både kött och innehåll. Kvar blir en död, orörd kropp med ett totalt renätet kranium på axlarna.

Förmågor: Ett ormklot är immunt mot alla former av förstening, eftersom det inte har några ögon. Det orienterar i stället genom att sända ut tankevågor som reflekteras och ger det exakta läget av omgivningen. Det kan sålunda se osynliga varelser och föremål och kan aldrig luras av illusioner.

Ormklotets speciella förmåga härrör också från tankevågorna. Ormklotet sänder ut en extremt kraftfull tankevåg som totalt blockerar alla intelligenta varelsers tankeförmåga inom 10 rutors radie från ormklotet. Om förmågan lyckas och offret misslyckas med ett normalt PSY-slag så blir det fullständigt paralyserat och kan inte göra någonting överhuvudtaget tills ormklotet slutat sända ut tankevågor. Det gör det endast om det har vunnit striden eller om det dör. Man behöver endast lyckas med ett normalt PSY-slag för att motstå tankevågen; man behöver alltså inte slå varje SR.

Ormklotets gift har STY 6 och fungerar på samma sätt som dess tankevåg; all tankeförmåga blockeras fullständigt och offret blir totalt paralyserat i 1T4+3 SR.

Ormtentaklerna försöker alltid hugga mot ett offers ansikte. Modifikationen för att träffa just ansiktet är medräknad i FV nedan.

Hemvist: 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	4
STO	11
FYS	11
SMI	19
INT	6
PSY	15
KP	11
SB	0

Färdighet	FV
1T10 Bett (1+gift)	10
Finna dolda ting	20
Gömma sig (i mörker)	20
Gömma sig (i ljus)	2
Smyga	14
Spåra	14
Upptäcka fara	25

Förflyttning: F4
Naturligt skydd: Inget

PEGAS

De flygande hästarna

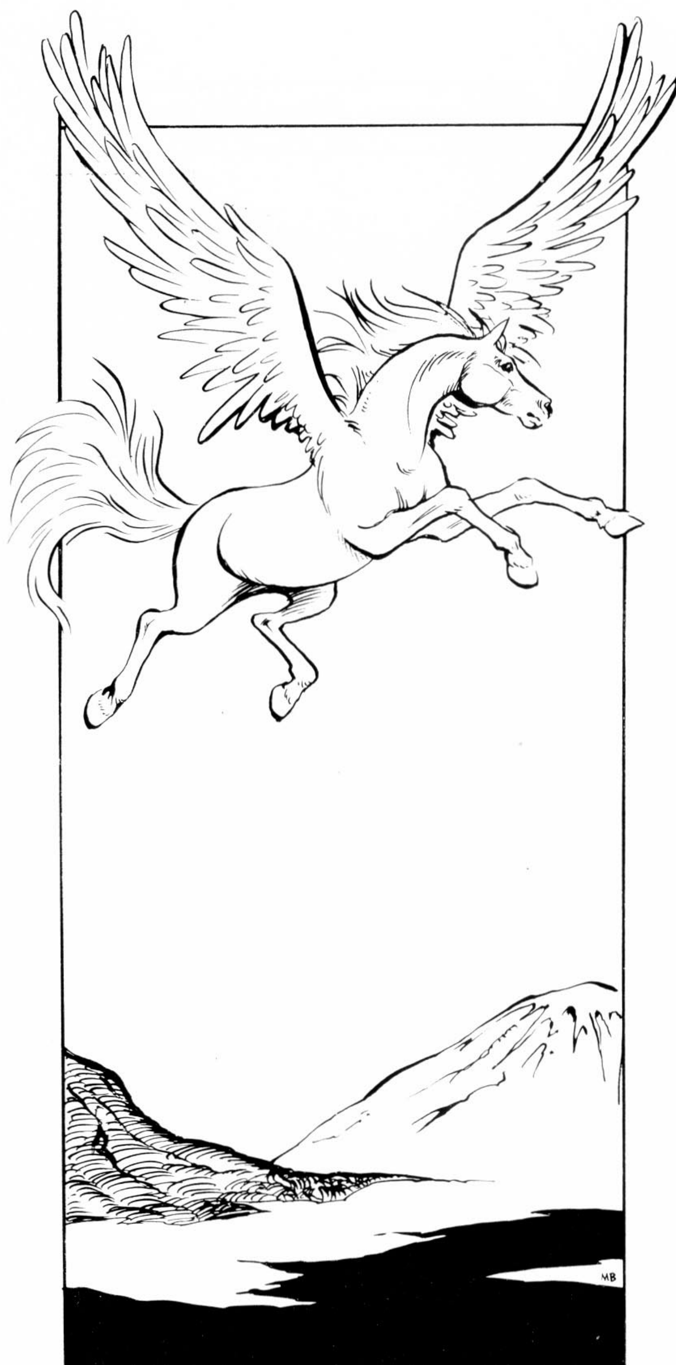
PEGASER är skygga, flygande hästar som lever ensamma på ensliga bergstoppar av att beta från högländernas orörda gräsmarker. Om man lyckas tämja en pegas och få den till sitt riddjur blir den dock en mycket trogen följeslagare livet ut. I så fall lever nämligen pegasen lika länge som sin herre, såvida den inte dör en våldsam död innan dess.

Utseende: Pegaserna ser ut som vanliga, kritvita hästar med silverfärgad svans och man. På ryggen, strax bakom halsen, har den två vita, spetsiga fågelvingar som ger en mycket god flygförmåga. Vingarna har en spännvidd på ungefär 10 meter.

Uppträdande: Normalt är pegaserna mycket skygga enstöringar som flyr så fort någon annan intelligent varelse kommer i närheten. Den har en mycket god förmåga att läsa sinnen och kan, då den träffar på en extremt godhjärtad varelse, välja denne till sin herre. Den förblir då denne herre trogen livet ut. Pegaser avskyr svartfolk över allt annat och skulle aldrig kunna tänkas visa någon som helst vänlighet mot en svartfolksvarelse.

Förmågor: En pegas har extremt god hörsel och kan höra sin herre kalla på den med en visselsignal på upp till tio mils avstånd, oavsett vilka hinder som ligger emellan. Den skyr dock underjorden, där den inte kan fly med hjälp av sina stora vingar. Om dess herre kallar på den så att den tvingas ned i underjorden, måste den lyckas med ett Kritiskt PSY-slag för att hörsamma kallelsen.

Pegaser lever normalt i flera hundra år, men dör alltid samtidigt som sin herre om de har någon.



Hemvist: 5AG
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	**Typvärde**
STY	35
STO	26
FYS	13
SMI	11
INT	7
PSY	16
KP	20
SB	+2T6

Färdighet	**FV**
2 Hovar (1T6)	12
1 Bett (1T4, halv SB)	10
Smyga	10
Spåra	10
Upptäcka fara	16

Förflyttning: F30/L26
Naturligt skydd: 1 poängs hud

ROCK

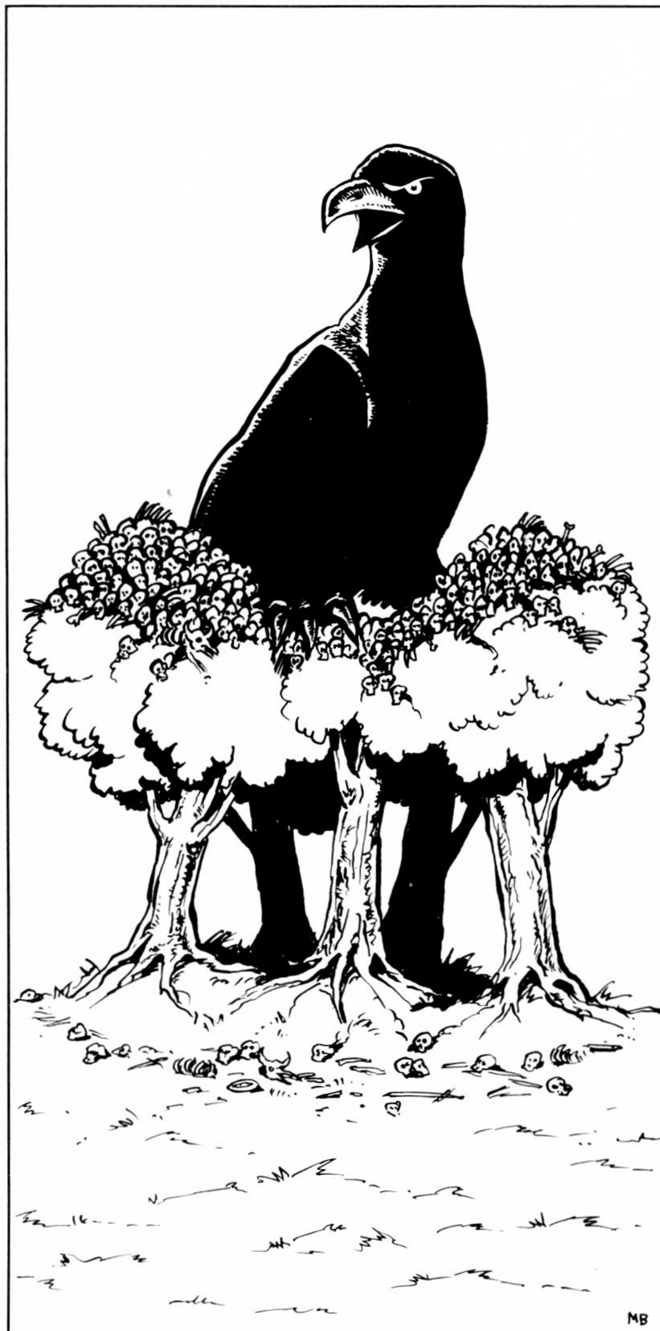
Sagans jättefågel

EN ROCK ÄR EN gigantisk rovfågel som lever mycket avskilt, långt bort från allt vad civilisation och människor heter. De är rovdjur som lever i sydliga trakter av bufflar, noshörningar, flodhästar, getter och i bland till och med elefanter. De kan bli upp till tusen år gamla och lever ensamma hela sitt liv utom för ett enda år, då de söker sig en partner för att skaffa avkomma. Det två äggen ruvas i 40 år innan de kläcks.

Utseende: En rock kan bli upp till 40 meter mellan vingspetsarna och tar skepnaden av en helt svart örn. Klorna är mycket vassa och kan lyfta upp till tio ton. Äggen är tre meter höga, grönspräckliga och lätt ovala. Redena är trettio meter i diameter och består av hela träd som slitits upp med rötterna och ordnats till ett näste med fjädrar i botten. Allra längst ned i nästet lagrar rocken sin skatt, som oftast består av stora mängder ädelstenar, främst rubiner.

Uppträdande: En rock är så pass mäktig så att den inte bryr sig särskilt mycket om andra varelser, så länge den får mat. De enda varelser som kan matcha dem i styrka och storlek är drakarna, men rocken undviker dessa eftersom den inte kan matcha drakarnas eldkvastar, som lätt tänder eld på fjäderdräkten. När en rock slåss mot varelser utan flygförmåga nöjer den sig oftast med att släppa stora stenblock från hög höjd. Människor och andra humanoider innehåller för lite kött för att den skall bry sig om att jaga dem för födans skull, utan anfaller humanoider endast när nästet är hotat.

Förmågor: En rock har mycket skarp syn och kan lätt se en människa på fem mils avstånd om vädret är klart.



Hemvist: 5B
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	255
STO	255
FYS	73
SMI	14
INT	5
PSY	16
KP	164
SB	+14T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	59
1 Bett (1T6, halv SB)	55
Spåra	19
Upptäcka fara	16

Förflyttning: F120/L20
Naturligt skydd: 12 poäng fjädrar

ROSTMONSTER

Järnslukarna

ROSTMONSTRET är en destruktiv varelse som härstammar ur jordens och vattnets element och har troligtvis frammanats av någon magiker i tidernas begynnelse, men har fortplantat sig och lever därför kvar i vår mänskliga värld.

Utseende: Ett rostmonster brukar vara omkring två meter högt, men de kan förekomma i varierande storlekar. Den har en humanoid kropp med reptilliknande ansikte och händer. Kroppen består av en vattnig, rostbrun sörja som är mörkare beroende på hur mycket metall den absorberat på senare tid. Är den hungrig är den mer färgad som klart vatten än som järnskrot.

Uppträdande: Rostmonstren lever på den näring som finns i vatten och metall och är bosatt där det finns gott om bägge delarna (gamla gruvor, underjordiska vattendrag, m. m.). Den kan känna vittringen av metall på hundratals meter och söker sig till den som bin till honung. Många har missuppfattat rostmonstren som intelligenta varelser då de i bland överfaller riddare och soldater och förstör deras vapen, men detta är ett naturligt beteende för dem. Rostmonster uppträder normalt ensamma, men det ryktas att man i rika dvärggruvor har påträffat stora band av rostmonster som ödelagt hela järnådror! Rostmonstren kan gömma sig i vatten genom att låta sin vattniga kropp blanda sig med vattnet, som då får en sjuklig rostbrun nyans, och i bland flyter rostflagor upp till ytan.

Förmågor: All metall som ett rostmonster kommer i kontakt med rostar omedelbart. Alla vapen som är av metall som kan korrodera (koppar, järn, brons, mässing och stål) och används mot rostmonstret skadas så att det hädanefter gör -2 i skada för varje träff mot rostmonstret. För att häva denna effekt måste vapnet putsas noggrant. Använder man ett magiskt vapen slår man på Motståndstabellen (vapnets högsta effektgrad mot 1 för rostmonstret) för att se om vapnet rostar.

Om ett rostmonster träffar en metallrustning med ett naturligt vapen minskas rustningens absorption omedelbart med 2. För magiska rustningar gäller detsamma som för magiska vapen.

Rostmonstret kan förflytta sig på land, men förlorar då 1 KP per minut och lämnar ett fuktigt spår efter sig. Den återfår 1 KP per SR då den är i vatten och kan växa sig större om den samtidigt har tillgång till någon metall att gnaga på.

Hemvist: 8, 5, B
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

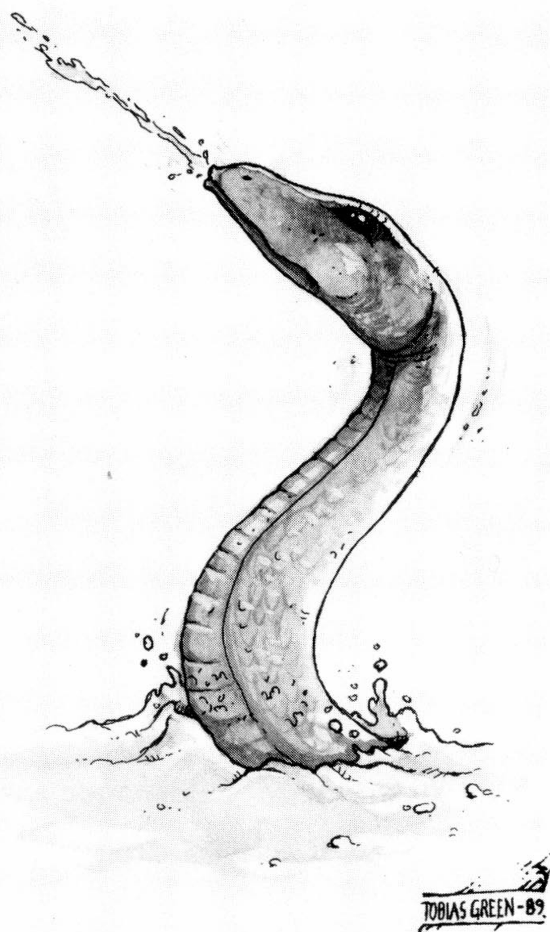
Grundeg	Typvärde
STY	22
STO	22
FYS	11
SMI	12
INT	5
PSY	11
KAR	1
KP	17
SB	+1T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	9
1 Spark (1T6)	9
Simma	20
Gömma sig (i vatten)	16

Förflyttning: L5/S12
Naturligt skydd: Inget

SANDDEMON

Öknens spottormar



SANDDEMONEN ÄR DET dramatiska namnet på en giftorm som lever i söderns öknar, men även har påträffats i andra sandiga områden, då den klarar alla klimat som inte drabbas av tjäle. Den har förmågan att spotta ett starkt gift, som om det träffar offrets ögon vanligen leder till en smärtfylld död. Många ökenfolk bär ständigt med sig ett pulver från askan av vissa växter, som strös i det träffade ögat, varefter man sköljer med rikligt med vätska, urin om inte annat finns att få tag på.

Utseende: Sanddemonen ser ut som ormar mest gör. Den är en och en halv meter lång, sandfärgad på ryggen och med kritvit buk. Om man kommer riktigt nära den kan man urskilja de stora spottkörtlarna som sticker ut likt halvstora bullar på kinderna.

Uppträdande: Sanddemonen jagar genom att ligga nedgrävd med bara ögonen ovanför ytan. När ett byte (vanligen små däggdjur, men i princip vilken inte alltför stor varelse som helst) kommer inom fem meters avstånd lyfter ormen huvudet och spottar mot ögonen med hög säkerhet. Träffas ögonen förblindas offret omedelbart och faller samman i kramper efter någon minut. Ormen glider fram och ger bytet dödsstöten med de bakre gifttänderna.

Om en sanddemon känner sig hotad, till exempel om större djur kommer inom en meters avstånd, angriper den med spott och försöker därefter undkomma. Spottet är mycket svårt att undvika om man blir utsatt för angreppet.

Förmågor: Sanddemonens giftspott har en räckvidd på högst sex meter. På detta avstånd har den FV 7 i att spotta. FV ökar sedan med 2 för varje meter närmare offret kommer. En tunnhjälm eller ett visir minskar ormens träffchans till hälften.

Hemvist: 4, 5, 10
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	7
STO	4
FYS	4
SMI	23
INT	4
PSY	1
KP	4
SB	0

Färdighet	FV
1 Bett (1T4, gift)	12
1 Spott (gift)	7–17
Gömma sig	19
Upptäcka fara	18

Förflyttning: L15
Naturligt skydd: 0

SFINX



Gåtornas mästare

NÄR DE intelligenta varelserna skapades fanns det uppenbarligen gudar vars skönhetsideal och sätt att resonera inte kunde förstås av en människa, då just deras skapelser blev mycket märkliga sedda med våra ögon. Kentauren är ett exempel på detta och sfinxen ett annat, i ännu högre grad. De lärde misstänker att det är någon gud med ett särskilt intresse för kattdjur som har skapat sfinxen, kanske den Segorr som sägs ha danat kattfolket, men varken de eller sfinxerna själva har ännu utrönt sanningen.

Utseende: En sfinx har ett stort kattdjurs kropp, oftast med ett lejons sandbruna färg, men man har också observerat svarta, fläckiga och randiga sfinxer. Den har en kvinnas huvud och stora, praktfulla örnvingar. Sfinxens tänder är ett rovdjurs, avsedda att döda och slita sönder sitt byte. Ögonen har kattens närmast elliptiska pupiller.

Uppträdande: Sfinxerna reder sina lyor i grottor i bergsområden. De lever helst på dumma äventyrare som inte klarar av deras gåtor, men annars även på allt möjligt småvilt som kommer i deras väg. De iakttar ingen speciell dygnsrytm, utan sover när de känner för det. Sfinxerna har en underlig mani för gåtor. När en sfinx möter människor brukar hon skona deras liv om de kan besvara en mycket svår gåta som hon ställer till dem.

Förmågor: Sfinxens framtassar har greppförmåga, dock inte på långa vägar lika bra som humanoidernas smidiga och välkonstruerade fingrar. Sfinxen talar kattmännens språk, och dessutom vanligen flera människospråk. Sfinxernas förmåga att lära in andra språk är praktiskt taget oöverträffad. Denna talang för språk är besläktad med sfinxernas fascination av gåtor. En sfinx har också absolut gehör, och är vanligen mycket skicklig som musiker/sångare.

Hemvist: 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	26
STO	17
FYS	11
SMI	17
INT	15
PSY	16
KP	14
SB	1T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	13
1 Bett (1T8, halv SB)	9
Finna dolda ting	11
Gömma sig	15
Klättra	15
Lyssna	15
Smyga	17
Spåra	13
Upptäcka fara	14
Övertala	11

Förflyttning: L14/F20
Naturligt skydd: 2 poäng päls

SIREN

Havens sångerskor

SIRENERNA kan sägas vara havens motsvarighet till skogsrån. De är definitivt besläktade med harpyorna, och trots att de är betydligt behagligare och vackrare än dessa, är de även definitivt farligare.

Utseende: En siren har en stor måsliknande kropp, men en mycket vacker kvinnas huvud och yppiga bröst. Den är alltid välputsad och ren. Den har en rovfågels ben och klor, men saknar varje motsvarighet till människohänder. Vingarna är praktfulla, gnistrande vita måsvingar med välputsade, långa fjäderpennor.

Uppträdande: Sirener uppträder i flock längs kuster med rev, lömska grund eller som är livsfarliga på annat sätt. De försöker locka manliga sjöfarare in bland kustens faror med sina vackra och förhäxande sånger. Sirenerna kan nämligen suga livskraft ur drunknande varelser och på så sätt förlänga sin egen existens. En siren undviker alltid närstrid och flyr om hon blir hotad. En död sirens kropp löses upp i ett rökmoln och försvinner.

Förmågor: En siren kan rikta en sångattack mot en intelligent humanoid av manskön som kan höra hennes sång. Om medelvärdet av sirenens KAR och PSY övervinner mannens INT försöker mannen omedelbart att bege sig mot sirenen, antingen genom att styra sin båt mot henne eller genom att kasta sig överbord och börja simma. Har attacken väl lyckats en gång förblir mannen påverkad så länge sirenen sjunger. En siren kan inte påverka mer än en man åt gången. Sången har en räckvidd av en kilometer. Man kan skydda sig enklast genom att proppa igen öronen så att man inte kan höra något. Vissa besvärjelser hjälper också, t.ex. BESKYDDARE.

Om en person som är förhäxad av en siren börjar drunkna kan sirenen suga en PSY ur offret för varje FYS som han förlorar genom drunkningen. Denna PSY-förlust är permanent (om nu offret mot förmodan skulle överleva).

Hemvist: 12G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 2T10

Grundeg	Typvärde
STY	7
STO	11
FYS	11
SMI	17
INT	11
PSY	14
KAR	14
KP	11
SB	0

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	4
Förhäxa (spec)	spec
Finna dolda ting	13
Sjunga	20
Upptäcka fara	11

Förflyttning: L3/F30/S3
Naturligt skydd: 0

SKOGSRÅ

Hjärtekrosserskan

SKOGSRÅN ÄR ondskefulla naturväsen som lever av att locka manliga skogsvandrare på villovägar och därefter absorbera livsenergin från den döende personen för att upprätthålla sin egen existens. En enda gång i livet låter hon mannen få fatt i henne för att hon skall kunna få någon avkomma. Mannen dör alltid omedelbart efter förrättat värv.

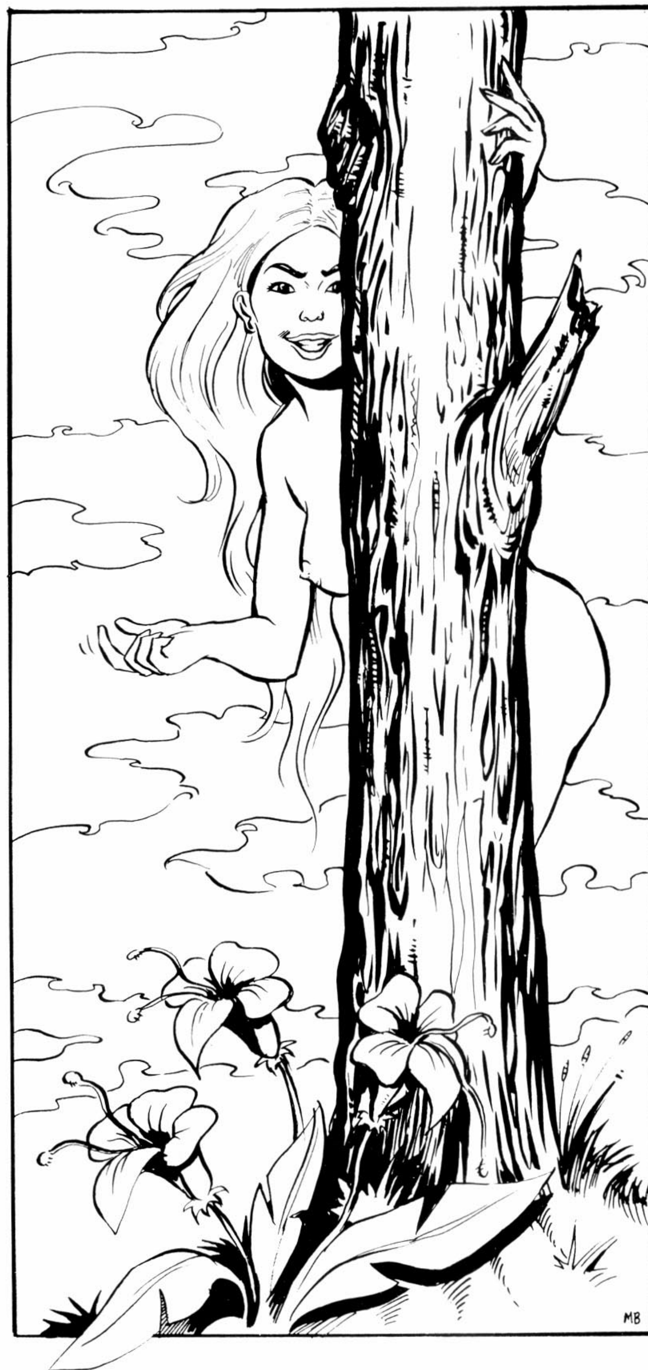
Utseende: Ett skogsrå ser framifrån ut som en otroligt vacker, helt naken kvinna med bruna ögon och brunt hår. Ryggen, nacken och baksidan av benen är dock helt täckt av grov bark.

Uppträdande: Skogsråna lever alltid ensamma i stora skogar. Om de stöter på någon manlig vandrare, skogshuggare, vedsamlare eller äventyrare försöker de locka denne med sig med hjälp av en charmattack.

Förmågor: Om skogsråets charmattack lyckas börjar offret omedelbart att springa blint mot henne. Han stannar inte förrän skogsrået själv önskar, oftast först efter flera timmar när hon är helt säker på att mannen aldrig kommer att lyckas hitta ut ur skogen. Om någon försöker stoppa mannen måste denne övervinna offrets STY+STO med sin egen på Motståndstabellen. Offret bryter då ihop och blir som livlös i 1T3 dagar.

Charmattacken fungerar så att skogsrået med sin KAR måste övervinna mannens INT på Motståndstabellen. Den har en räckvidd på 25 meter. Man kan skydda sig mot charmattacken med besvärjelsen BESKYDDARE.

Ett skogsrå går aldrig i närstrid och det finns inte heller någon varelse som kan hinna i kapp henne inne i en skog. Man kan endast skada henne med avståndsvapen och magi. Ett skogsrås döda kropp löses upp i ett rökmoln och försvinner spårlöst.



Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	8
STO	10
FYS	10
SMI	17
INT	13
PSY	13
KAR	17
KP	10
SB	0

Färdighet	FV
Gömma sig	14
Smyga	16
Spåra	12
Upptäcka fara	18

Förflyttning: Skogsrået rör sig alltid 5 rutor mer per SR än hennes snabbaste förföljare

Naturligt skydd: Inget

SYRÖDLA

Syraspottarna

SYRÖDLORNA är stora, svarta rovödlor som normalt lever av insekter, gnagare, fisk och fladdermöss, men som i större sällskap (fler än 5) även kan anfalla humanoider. I käkens baksida har syrödlorna syrakörtlar som producerar en mycket starkt frätande syra. Syran använder de till att sakta gräva sig fram i sitt underjordiska bo. Genom att samla syra i munnen kan de även använda den som ett avståndsvapen genom att spotta mot sina fiender.

Utseende: Syrödlan kan bli ända upp till en meter lång från nos till svansspets. Dess kropp är svart och oljig och på ovansidan täckt med hårda, oregelbundna fjäll. Undersidan är lätt grönaktig och mjukare. Längs hela ryggen och ovanpå huvudet har den hårda, vassa taggar. Ögonen är gula, och på varje ben har den fyra vassa, röda klor.

Uppträdande: En syrödla som upptäcker ett byte tillkallar omedelbart alla rasfränder i närheten och avvaktar själv tills överläget är tillräckligt stor för att den skall kunna anfalla (är bytet litet tar den det naturligtvis själv). De anfaller i första hand genom att spotta syra, men mot byten som är tillräckligt nära kan de även använda klor eller bett.

Förmågor: Det tar 2 SR för en syrödla att samla så mycket syra så att det räcker till en spottning. Den kan spotta maximalt 5 gånger per dag, därefter är syran slut. Syran har en räckvidd på tre rutor (4,5 meter). En rustning eller sköld som träffas av spottet förlorar en poäng i absorption varje gång den träffas av ett syraspott. Magiska föremål skadas dock inte.



Hemvist: 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–10

Grundeg	Typvärde
STY	17
STO	13
FYS	13
SMI	7
INT	3
PSY	11
KP	15
SB	0

Färdighet	FV
1 Klo (1T6)	7
1 Bett (1T8, halv SB)	10
1 Syraspott (1T8)	10
Gömma sig	10
Klättra	5
Smyga	6
Spåra	5
Upptäcka fara	12

Förflyttning: L8/B1
Naturligt skydd: Ovansida och huvud: 3 poängs fjäll

TRÄDIGEL

Skogsmannens gissel



TRÄDIGLARNA LEVER i trädkronorna i mörka, fuktiga lövskogar. De är tyvärr rätt vanliga och utgör därför den största faran för äventyrare som vågar sig dit.

Utseende: Trädiglarna påminner om blodiglar men blir mycket större, ända upp till en meter långa. De flesta blir dock aldrig större än fyra decimeter. Själva kroppen är slemmig och ljusgrön med ett nätverk av mörkare linjer som gör att de vid en hastig titt i det dunkla sken de trivs i ser ut exakt som stora löv. De har munnar i bägge ändar av den långsmala, platta kroppen.

Uppträdande: Trädiglarna lever av blod från olika däggdjur, alltså även av färskt människoblod. De ligger normalt dolda uppe i lövverket och faller sedan rakt ned på sina tilltänkta offer och suger sig fast. När offret är tömt på blod eller iglarna är mätta klättrar de uppför stammen igen och väntar på nästa offer.

Förmågor: En person kan bli anfallen av upp till 1T10 iglar samtidigt och förlorar 1 KP/SR för varannan igel som lyckas suga sig fast. Iglar som landar på marken kryper fram till offret och suger tag i benen. Varje SR är det 10% chans att en igel släpper taget självmant. Det går att bränna loss iglarna, men att ta bort dem med annat våld orsakar 1 KP i skada per igel. Man måste dessutom övervinna deras STY med sin egen på Motståndstabellen. Det tjänar ingenting till att skära loss en igel, eftersom munnen då sitter kvar och fortsätter suga.

Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 3T10

Grundeg	Typvärde
STY	1
STO	2
FYS	1
SMI	3
INT	0
PSY	1
KP	2
SB	—

Färdighet	FV
1 Bett	10
Klättra	18
Gömma sig (i lövverk)	16
Upptäcka fara	12

Förflyttning: L2
Naturligt skydd: Inget

TUNNELMASK

TUNNELMASKAR är mycket stora, underjordiska varelser som lever av i princip vad som helst. De kan gräva sina egna tunnlar genom allt som är mjukare än urberg och slukar jorden och utvinner de näringsämnen som finns i den. Restprodukterna och sådant som den inte vill äta på en gång lämnar den bakom sig i slemkokonger. Exempel på sådant är t. ex. metallföremål och krigare klädda i metallrustning.

Utseende: Tunnelmasken kan bli upp till trettio meter lång och tre meter i diameter. Dess kropp är brun med svarta fläckar och täckt av ett illaluktande slem som håller den fuktig. Längst fram slutar masken i en väldig käft som upptar nästan hela maskens diameter. Längst bak på maskens kropp smalnar den av och avslutas i en halvgenomskinlig, mycket rörlig 'slang', genom vilken den pluppar ut sina kokonger och fäster dem i tunnels tak.

Uppträdande: Tunnelmaskarna är helt ointelligenta och borrar sig på måfå fram genom marken. De tunnlar som lämnas kvar där tunnelmaskarna dragit fram används ofta i andra syften av andra varelser.

Förmågor: Alla former av bearbetad metall är giftig för tunnelmasken, även om dess magsyra kan lösa upp dem utan problem. Den lämnar därför dessa föremål bakom sig, upphängda i taket inneslutna i kokonger av stelnat slem.

Ångorna från tunnelmaskens magsyror är starkt sövande och ett offer som slukas av masken somnar automatiskt inom 1T4 SR. Om tunnelmasken lyckas med ett bett så har de stora käftarna fått tag om sitt offer och håller fast det mellan käkarna. Om den lyckas med ytterligare ett bett mot samma offer nästa SR så har offret slukats och dras snabbt ned längs maskens insida.

Tunnelmaskens kropp (ej huvudet!) är immun mot alla former av naturlig eld samt mot alla former av syra.



Hemvist: 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	150
STO	150
FYS	35
SMI	4
INT	0
PSY	4
KP (kropp)	93
KP (huvud)	35
SB	+7T6

Färdighet	FV
1 Bett (1T10)	13

Förflyttning: B1/L6
Naturligt skydd:
Skinn + slem 8 poäng

URMONSTER

De omättliga blinda

URMONSTREN är fasansfulla rovvarelser som kan leva i alla slags miljöer och klimat. De saknar normala drifter, de drivs helt enkelt av en omättlig, ständig hunger, och drar runt i små band för att söka sig föda av såväl djur som humanoider.

Utseende: Ett urmonster är en humanoidliknande varelse som kan bli upp till 250 cm lång. De har mycket smala armar och ben, medan överkroppen är kraftig och muskulös. I stället för händer har de tre mycket långa, smala och spetsiga fingrar som påminner om klor. I stället för fötter har de också tre klor som pekar åt varsitt håll, vilket ger dem ganska god balans. De har ingen som helst kroppsbehåring sånär som på en grå man på baksidan av huvudet och i nacken. Den seniga halsen är kort och slutar i ett tillplattat huvud utan några som helst mänskliga drag sånär som på en enda stor käft med vassa, utstående huggtänder som lämpar sig utmärkt till att slita sönder kött.

Uppträdande: Urmonstrens förmåga att kunna leva i vilka miljöer som helst kombinerat med deras oerhörda hunger gör dem till extremt farliga varelser. De anfaller allt levande de stöter på och äter sina offer om de är hungriga, vilket de är för det mesta. De drar runt från plats till plats på jakt efter föda; man kan stöta på dem i skogar, i grottsystem, i bergstrakter eller till och med i samhällen som de anfaller utan att bry sig om sina egna liv.

Förmågor: Eftersom urmonstren inte har några ögon så 'ser' de med hjälp av en förmåga som påminner om mentalistbesvärjelserna SYN och SANNSYN. De kan således se perfekt under alla förhållanden, de kan se osynliga varelser och de blir aldrig lurade av illusioner.

De tar endast halv skada av elementarbesvärjelser.



Hemvist: Varierar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 5–10

Grundeg	Typvärde
STY	24
STO	24
FYS	12
SMI	11
INT	5
PSY	11
KP	18
SB	+1T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	12
1 Bett (1T4, halv SB)	10
Finna dolda ting	30
Gömma sig	3
Klättra	6
Smyga	10
Upptäcka fara	30

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: Inget

VÄDUR



Vattnets hamnskiftare

VÄDURAR är amfibiska rovvarelser som har förmågan att omvandla sina bakben till en lång fiskstjärt när de befinner sig i vattnet. De lever av fisk eller smågnagare och anfaller människor endast när de känner sig hotade. De uppträder alltid ensamma.

Utseende: Till lands har väduren skepnaden av en grå-vit get med lång, raggig päls på själva kroppen. I vattnet omvandlas bakkroppen till en lång fiskstjärt täckt av fiskfjäll med en stor fena längst bak. I pannan har den två krökta horn som sägs skänka förmågan att andas under vattnet om man pulveriserar dem och blandar ihop ett elixir att dricka.

Uppträdande: En vädur är normalt ett fredligt djur som inte anfaller utan orsak.

Förmågor: Väduren kan inte andas under vattnet, utan måste upp till ytan för att hämta luft. Den kan dock hålla andan upp till 3 minuter under vattnet (36 SR); 1,5 minuter om den slåss (18 SR). Den har perfekt syn under vattnet.

Alla som ser en vädur måste klara ett normalt PSY-slag, annars ser han i stället en exakt kopia av sig själv. Offret för en sådan 'besvärjelse' måste klara ett Svårt PSY-slag för att förmå sig att anfalla spegelbilden.

Hemvist: 3, 4, 7
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	11
STO	7
FYS	11
SMI	11
INT	7
PSY	14
KP	9
SB	0

Färdighet	FV
1 Stångning (1T6)	10
2 Sparkar (1T6)	7
1 Bett (1T4, halv SB)	8
Finna dolda ting	4
Gömma sig	8
Klättra	14
Smyga	9
Spåra	4
Upptäcka fara	9

Förflyttning: L18/S10
Naturligt skydd: Inget

ÖGONBEST



De stora rovgrodorna

ÖGONBESTARNA är mycket farliga rovdjur som lever i små flockar på mellan 4 och 8 individer. De kan äta i princip allting de kommer över; fiskar, kaniner, rådjur, fåglar, vildsvin, etc. De anfaller dock aldrig varelser så stora som människor om de inte är flera stycken.

Utseende: Dessa fruktansvärda rovvarelser har fått sitt namn på grund av att de har tre par ögon i det bulldoggsliknande huvudet. Kroppen ser ut som en jättestor grodas, fast med fyra framben. Det främre paret av framben används enbart till att slåss eller äta med, medan den hoppar på det bakre paret. När den slåss reser den sig dock på bakbenen och anfaller med alla fyra armarna eller munnen. Ögonbestarna är ungefär 1 meter höga när de står upprätt och en halv meter höga om de går på alla fyra.

Uppträdande: Ögonbestarna anfaller genom att gömma sig uppe i ett träds lövverk och kastar sig därefter ned på sina intet ont anande fiender och försöker bita sig fast i deras strupar. Om ögonbestarna framgångsrikt lyckats gömma sig, om offren misslyckas med att upptäcka fara, och Bett-attacken lyckas i första stridsrundan, så anses de ha lyckats med detta.

Förmågor: Ögonbestar har perfekt mörkersyn.

Hemvist: 1, 2, 3
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 4–8

Grundeg	Typvärde
STY	14
STO	7
FYS	14
SMI	14
INT	3
PSY	11
KP	11
SB	0

Färdighet	FV
4 Klor (1T6)	5
1 Bett (1T4, halv SB)	6
Finna dolda ting	14
Gömma sig (i träd)	15
Gömma sig (på marken)	5
Klättra	14
Smyga	10
Spåra	7
Upptäcka fara	15

Förflyttning: L16
Naturligt skydd: Inget

VÄXTER

DET ÄR INTE BARA djur, monster, odöda och demoner som utgör dödliga faror i Drakar och Demoners värld. Här finns också en mängd köttätande växter som traktar efter oförsiktiga äventyrares kött. Den stora faran med växter är att de har så låg intelligens att det inte går att lura dem eller förhäxa dem med besvärjelser som normalt kan kontrollera varelsers sinnen. De saknar dessutom känslor, vilket innebär att man inte kan skrämma dem med vare sig eld, magi eller andra förmågor. De är okänsliga för smärta och tar ingen skada av att förlora blod. Å andra sidan är de fastvuxna på en viss plats, vilket gör att det är ganska lätt att undvika dem om man är försiktig.

Ett undantag till nästa allt detta är urträden, som är ett slags halvt humanoida träd. De har hög intelligens, begränsad förflyttningsförmåga, är mycket skickliga magiker men är å andra sidan inte heller rovvarelser. Deras uppgift är snarare att värna om skogarna och skydda dem från marodörer som med yxor och eldar försöker skövla skogen. Men till och med till dessa naturens väktare kan människornas ondsinthet sprida sig, genom de så kallade trädmästarna, som i speciella fall kan manipulera urträden och skapa så kallade svartträd.

ALVSLUKARE

Alvernas fasa

ALVSLUKARNA är benämningen på ett slags köttätande växter som specialiserat sig på att anfalla älvfolk och suga i sig deras blod, även om de med glädje suger i sig blodet från vilka levande varelser som helst.

Utseende: Alvslukarna ser ut som mycket stora orkidéer med invecklade, violetta kronblad som bildar formen av stora uppochnedvända päron, nästan exakt likadana som blommorna hos liljan 'Tevatenus lila gåva', som alla älvfolk älskar och inte kan lämna utan en närmare studie. Inuti höljet av de tjocka, väldoftande bladen döljer sig dock hoprullade tentakler som har en mängd sugkoppar på insidan och en giftgadd längst ut. Tentaklerna kan bli upp till tre meter långa och en decimeter tjocka.

Uppträdande: När en varelse kommer inom räckhåll för alvslukarens tentakler slår dessa ut med förblindande hastighet och försöker träffa ansiktet med giftgadden. Lyckas detta och giftet verkar, slingrar sig tentaklerna redan nästa SR runt offrets armar och börjar suga blod med sugkopparna. Om offret bär rustning söker sig tentaklerna till ansikte och händer, eller så sliter de helt enkelt rustningen av offrets kropp.

Förmågor: En älvfolksvarelse som ser blommorna på en alvslukare eller känner den tunga, söta doften av den (eller ett exemplar av Tevatenus lila gåva) måste klara ett Svårt PSY-slag för att kunna förmå sig att inte gå fram till växten för att inandas den välgörande doften och meditera några timmar. Älvfolk kan av någon fördold anledning omöjligt se någon skillnad mellan de två blommorna, medan andra varelser som lyckas med ett färdighetsslag i Botanik kan skilja de bägge arterna åt.

Alvslukarens gift har STY 20 mot älvfolk och STY 10 mot andra varelser. Den som misslyckas med Motståndsslaget somnar in redan nästa SR och sover sedan sött ända tills han dör eller väcks med mentalistbesvärjelsen VÄCKA (minst E2 krävs). En tentakel som sugit sig fast på ett offers oskyddade skinn suger automatiskt 2 KP/SR i blod. För att slita bort en tentakel måste man övervinna växtens STY med sin egen, och man måste dessutom klara ett Svårt PSY-slag för att övervinna smärtan som detta innebär. En tentakel som huggs av fortsätter att suga blod , som i så fall sprutar ut genom den avhuggna stumpen. Genom att bränna på det blottade stället kan man stoppa blodflödet.

Om alsvlukaren övervinner en rustnings absorptionsförmåga med halva sin STY på Motståndstabellen kan den slita en rustningsdel av en varelses kropp och därigenom skapa en oskyddad del av kroppen..

Hemvist: 2
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	16
STO	11
FYS	10
SMI	19
INT	—
PSY	1
KP (varje tentakel)	4
SB	—

Färdighet	FV
1T4 Tentakler (spec)	15

Förflyttning: 0
Naturligt skydd: Inget

ILLUSIONSTRÄD

ILLUSIONSTRÄDET är en mycket otäck växt som lever av att fånga levande varelser och suga ut deras själs– och livskraft (PSY och FYS). Trädet är inte intresserat av odöda.

Utseende: Ett illusionsträd kan se ut som vilket annat träd som helst. När det växer upp antar det samma utseende som de närmaste, normala träden. Illusionsträdet kan sedan inte byta skepnad.

Uppträdande: Illusionsträdet fångar sina byten genom att använda en förmåga som påminner om mentalist-besvärjelsen KONTROLLERA PERSON. Den skapar först en illusion som gör att de skelettdelar som ligger vid trädets fot i stället ser ut som någonting intressant, t. ex. mat, vapen eller rustningsdelar. Samtidigt försöker den ta kontrollen över ett offers sinne. Om trädet har flera offer att välja mellan tar det automatiskt det som har lägst PSY (eftersom det är lättast att snärja med magi). När bytet kommer inom två meter anfalls det av trädets grenar.

Förmågor: Om en eller flera av illusionsträdets grenar träffar träffar ett offer och gör skada som tränger igenom eventuellt skydd eller rustning suger trädets ut 1T10 PSY och 1T10 FYS per SR. Dessa poäng förloras permanent av offret, och de läggs i stället till trädets PSY och FYS. Varje vecka förlorar trädet en poäng FYS och en poäng PSY. Om endera värdet når noll så dör trädet.

När trädet dör, oavsett dödssätt, utsänder det ett kraftfullt psykiskt dödsskri. Alla varelser inom 1T8+2 kilometer känner ett kraftigt obehag och blir illa till mods under den tid som skriet varar (2T6 minuter). Magiker drabbas mycket hårdare med hemska syner, svåra smärtor och i bland till och med medvetslöshet (måste klara en Normal PSY-kontroll). De kan inte använda några besvärjelser under denna tid.



Om man dricker en deciliter av illusionsträdets sav så innebär detta att ens PSY och FYS höjs med 1T10 för ett dygn framöver. Ett träd innehåller STO/2 dl sav.

Illusionsträdets tjocka bark gör att det inte går att tända eld på stammen. Grenarna tar dock normal skada av eld, men elden sprider sig inte till de andra grenarna.

Hemvist: 1, 2, 3, 4, 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	31
STO	41
FYS	11
SMI	7
INT	1
PSY	28
KP (stam)	11
KP (varje gren)	4
SB	+3T6

Färdighet	FV
8 Grenar (1T4)	13
ILLUSION	S19
KONTROLLERA PERSON	S19

Förflyttning: 0
Naturligt skydd:
Stammen: 4 poängs bark

SPINDELRANKA

SPINDELRANKAN är en köttätande släkting till stryparrankan, men är betydligt lömskare och farligare. Den växer på gränsen mellan fuktig träskmark och torrare mark och fortplantar sig på samma sätt som stryparrankan.

Utseende: Spindelrankan består av en kort, central stam, på vilken det finns en 'mun' som liknar ett stort kvisthål med taggiga kanter. På stammens överdel finns mellan 3 och 7 svarta tentakler som kan bli upp till 3 meter långa. Tentaklerna är täckta av tusentals håriga utskott som ständigt vajar likt spindelben, därav växtens namn.

Uppträdande: Då spindelrankan blivit ett år gammal så gräver den en stor grop (≈3 meter i diameter) som snabbt vattenfylls av tillströmmande vatten. På vattenytan lägger sig ett grönt skum som liknar vanlig mossa. Rankan ligger sedan på dammens botten och väntar på att någon skall trampa ned i dammen, varvid tentaklerna blixtsnabbt skjuter ut för att dra ned offret mot munnen. I spindelrankans svalg finns ett mycket starkt sekret som kan lösa upp i princip vad som helst som den lyckas fånga.

Förmågor: En tentakel gör ingen skada i sig, men om den lyckas med sin attack antas den ha snärjt sig runt någon del av sitt offer. Rankan får tillgodoräkna sig 8 STY-poäng per fäst tentakel upp till sin fulla styrka. Varje SR som rankan lyckas övervinna sitt offers STY på Motståndstabellen dras detta längre ned i vattnet. Efter 1T4 SR är man helt under vattenytan. En tentakel släpper aldrig sitt grepp, utan måste huggas av. Rankan är helt immun mot alla former av eld.

Hemvist: 6		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Mycket sällsynt		1T4+2 Tentakler (spec.)	8
Antal: 1			
Grundeg	**Typvärde**	**Förflyttning**: 0	
STY	27	**Naturligt skydd**:	
STO	27	Tentakler: 3 poängs bark	
FYS	14		
SMI	14		
INT	—		
PSY	1		
KP (stam)	8		
KP (varje tentakel)	5		
SB	+1T10		

STRYPARRANKA

STRYPARRANKAN är en köttätande, mycket glupsk växt av okänt ursprung. I bland används stryparrankan som väktare, eftersom den angriper allt som kommer i kontakt med den.

Utseende: Rankan består av en mycket kort, central stam, på vilken det finns en 'mun' som ser ut som en stor grop i marken (≈1 meter i diameter och 1 meter djup). Munnens insidor är täckt av en mycket starkt sekret som omedelbart börjar lösa upp allt organiskt nmaterial det kommer i kontakt med. Det kan lätt tränga in genom fogar i en metallrustning. Ovanför stammen breder rankans grenar ut sig i en buske som året om bär stora, gröna löv. Löven maskerar delvis vad som finns på stammen. Från stammens överdel sträcker det sig också 1T8+4 tentakler som kan bli upp till 4 meter långa.

Uppträdande: Rankans tentakler griper automatiskt efter allt som kommer i kontakt med dess tentakler och försöker fånga det och strypa det. När offret är medvetslöst för rankan det till sin mun, där det snabbt löses upp så att rankan kan suga i sig den näring som offret består av.

Förmågor: Tentaklerna gör ingen skada i sig, men den första tentakeln som lyckas med sin attack anses ha slingrat sig runt offrets hals, medan övriga tentakler i stället lindar sig runt i första hand handlederna och i andra hand vristerna. Den ranka som lindar sig runt halsen sluter sakta sitt grepp, och för varje SR som den behåller sitt grepp förlorar offret 1T2+3 FYS-poäng tills det slutligen blir medvetslöst av syrebrist om inte tentakeln huggs av. En ny tentakel försöker då gripa runt halsen i stället. En arm eller ett ben som snärjts av en tentakel kan inte användas om man inte övervinner rankans STY med sin egen.

Hemvist: 2, 3, 4, 5, 6		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Mycket sällsynt		1T8+4 Tentakler (1T4, halv SB)	5
Antal: 1			
Grundeg	**Typvärde**	**Förflyttning**: 0	
STY	31	**Naturligt skydd**: Inget	
STO	31		
FYS	24		
SMI	11		
INT	—		
PSY	1		
KP (stam)	8		
KP (varje tentakel)	5		
SB	+2T6		

URTRÄD

Trädherdarna

URTRÄDEN är väldiga skogsvarelser som påminner om stora ekar med mänskliga drag. De fungerar som herdar och väktare för alla skogars träd, som de älskar över allt annat och skyddar mot allt ont.

En del urträd har i sin tur en trädmästare, en beskyddare, som tjänar, dyrkar och skyddar trädet så att det inte ska somna, bli trägt i sinnelaget och efter något århundrande dö som ett vanligt träd. Trädmästarens sinnelag smittar av sig på urträdet och är trädmästaren mycket ondsint så förvandlas urträdet till ett så kallat svartträd. För att detta skall ske måste magikern övervinna trädets PSY med sin egen.

Utseende: Urträden är mycket imponerande i både höjd och bredd. Bålen är som en kraftig ekstam med diameter på upp till två meter. Den är täckt av en kraftig, skrovlig bark som skyddar gott mot både våld och eld. Grenliknande, släta armar skjuter ut från bålen och avslutas i sjufingriga, knotiga händer. Det säregna huvudet är bara en fortsättning på bålen, och högst upp breder en stor trädkrona ut sig. Kronans löv är mörkt gröna på sommaren, och på hösten och vintern övergår färgen till blodrött eller blå-lila. Löven är tjocka och köttiga och har en rund form. Längst ned på stammen delar den sig i två tjocka ben som slutar i meterlånga fötter med sju tår som liknar knotiga, levande rötter. De stora ögonen är bruna och skimrar med ett grönaktigt ljus.

Uppträdande: Urträden är i normalt harmoniska och tystlåtna och gör inte så mycket väsen av att de finns, men blir de utsatta för våld eller stöter på varelser som skadar naturen, eller som enligt trädet är ondskefulla, kan de gå till anfall med både besvärjelser, rötter och grenar. De urträd som kontrolleras av trädmästare kan dock få sitt sinnelag kraftigt förändrat.

Urträden är mycket intelligenta och behärskar magi. Vilka besvärjelser det kan varierar mycket, men vanligast är att de bara behärskar animism. Riktigt ondskefulla träd, så kallade svartträd, kan invertera effekten av sin animism och uppträder mera som en nekromantiker med död natur omkring sig. Trädet antar då formen av ett visset träd; ett grå-blekt skelett med blodröda eller svarta blad med ett likblekt silverlikt skimmer kring stammen. Dessa är enormt farliga och undviks nogsamt av alla skogens varelser.

Förmågor: Alla urträd kan använda sina rötter och grenar till att gripa och krossa sina motståndare med. De kan visa prov på ofattbar styrka om de bara vill. En varelse som fångats i ett urträds hand måste övervinna trädets STY med sin egen för att lyckats ta sig loss.

Urträds viktigaste egenskap är PSY. Ju högre PSY ett träd har, desto mer aktivt är det, men det förlorar ett PSY per årstid (fyra per år), permanent. Ett urträd med låg PSY är trägt både till kropp och själ och när PSY når noll somnar det och förvandlas till ett helt vanligt träd. Det kan dock väckas till liv igen av en trädmästare (se nedan).

Svartträdens inverterade animism fungerar precis som vanlig animism, men besvärjelserna RENA, HELA, NEUTRALISERA GIFT, BOTA FOBI, FÖRDRIVNING, BEFRIA SJÄL, SNABBVÄX, BOTA VARULV, HÄVA FÖRSTENING, KURERA SJUKDOM, REGENERERA och LIVSKRAFTENS FÖRBANNELSE får rakt motsatt effekt.

Hemvist: 2G, 3G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskaper		Typvärde
STY	PSYx2	50
STO		110
FYS	PSY	25
SMI	PSY/4	7
INT	PSY	25
PSY		25
KP	(STO+FYS)/2	73
SB		+3T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	11
1 Grepp (1T3)	11
Animism	25 (PSYx1)
Alla animistbesvärjelser	13 (PSY/2)

Förflyttning: L4
Naturligt skydd: 5 poäng bark.

TRÄDMÄSTARE

Urträdens tjänare

EN TRÄDMÄSTARE är en magiker som genom att skänka livskraft till ett urträd får ta del av trädets kunskap och visdom. Magikerns livsåskådning smittar också av sig till trädet, som ifall magikern är ond långsamt förändras till ett svartträd. En trädmästare kan vara av vilken ras som helst och av vilket kön som helst. För enkelhetens skull har vi använt 'han' i texten nedan, trots att det egentligen skall stå 'han eller hon'.

En trädmästare måste behärska magiskolan animism (eller häxkonster om du har DoD Magi). Han måste meditera och tillbringa lång tid hos trädet för att få ta del av dess magi och förmågor, men för att få dessa förmågor måste han skänka PSY till trädet. Detta är en frivillig handling och poängen förloras permanent. Allt eftersom trädmästaren offrar PSY är urträdet lärare i magi och belönar honom med förmågor.

Förmågor: De särskilda förmågor som trädmästaren kan få utöver besvärjelser är (i ordningsföljd) nämnda nedan. Vissa kan anses som defekter, men i de flesta fall är de positiva. En trädmästare är bunden till trädets liv och dör det dör även han, och om trädet utsätts för våld förlorar trädmästaren lika många KP som trädet. Trädmästaren kan dock inte dö av ålder, utan lever lika länge som sitt träd. Somnar trädet förloras förmågorna i en takt av en per dag och trädmästaren börjar åldras normalt.

För varje förmåga som trädmästaren får måste han skänka 2 PSY-poäng, annars försvinner förmågan. Det tar minst tre månader av studier att lära sig en förmåga. Förmågorna är:

- Trädmästaren lär sig en valfri besvärjelse ur magiskolan animism.
- Trädmästaren får gröna eller bruna ögon och brunt hår.
- Trädmästaren kan förvandla sin hud till bark (tar 2 SR, ger 2 poäng i naturligt skydd, kostar 2 PSY-poäng och varar i 2 timmar).
- Trädmästarens förflyttningsförmåga minskas inte i skogig terräng.
- Trädmästaren får dubbel CL då han använder animism-besvärjelser i trädets närhet.
- Trädmästaren kan leva av solenergi (fotosyntes) och vatten i stället för av vanlig mat. Huden blir lätt grönaktig av det klorofyll som flyter i ådrorna.
- Trädmästaren kan från naturen erhålla +1T6 på PSY och STY genom att lyckas med att slå under sitt skolvärde i Animism. Varar under 5 SR, kostar 1 PSY (ej permanent) och tar 1 SR.
- Trädmästaren kan smälta in i naturen och dölja sig nästan totalt då han står helt stilla. Kan endast upptäckas med Finna dolda ting (–10 på CL).
- Små trädplantor växer snabbt upp där trädmästaren går barfota eller vidrör med sin hud. Sker bara på de platser där en planta normalt kan leva.
- Trädmästaren får förmågan att skapa en golem (se Kaosboken, kapitlet magiska varelser) av trä. I stället för att lägga en FRAMMANA-besvärjelse läggs DUOMORF (fyller trä-golemen med livskraft) med ett SIGILL. En REGENERERA ersätter BLIXTens funktion, men därefter måste en HÄVA FÖRSTENING läggas. Endast trädmästare kan skapa en trägolem på detta vis.
- Livsmanipulation. (Se Drakar och Demoner Magi, sidan 35 i regelboken. Dessa regler är för omfattande för att återges här; har du inte DoD Magi så utgår denna förmåga).

Offer: En ondsint trädmästare som tjänar ett svartträd kan i stället för att skänka bort egna PSY offra levande, intelligenta varelser till trädet. Offret måste ha gröna eller bruna ögon för att trädet ska erhålla några PSY från dess själ. Offerritualen går till så att både trädmästaren och svartträdet övervinner offrets PSY på Motståndstabellen, varpå offrets själ teleporteras in i trädet och blir ett med detta. Dess kropp dör som vanligt. Om man tittar riktigt noga så kan man urskilja offrens ansikten och former i svartträdens stam. En ondsint trädmästare kan tvinga trädet att mottaga ett offer om han övervinner trädets PSY. Urträdet får lika många PSY som offrets PSY delat med fyra (avrunda nedåt). När både urträdet och trädmästaren dött befrias offrens själar och återvänder till världen som vålnader (se Kaosboken, kapitlet om Andar).

SKEPNADSÄNDRARE

DET FINNS i huvudsak två olika slags skepnadsändrare; lykantroper och hamnskiftare. Lykantroperna är varelser som haft den stora oturen att drabbas av lykantropi, medan hamnskiftarna är vanliga humanoider med förmågan att kunna anta skepnaden av ett vanligt djur, antingen på frivillig basis eller som följd av någon förbannelse. Gemensamt är att förvandlingen är verklig, inte magisk eller beroende på någon illusion. Detta innebär att skepnadsändraren övertar fysiska egenskaper (STY, STO, FYS och SMI) från den varelse de förvandlas till. Hamnskiftarna behåller sin normala INT, gamla minnesintryck och alla INT-baserade färdigheter utom besvärjelser. Lykantroperna får däremot kraftigt reducerad INT och PSY när de omvandlas till varulvar.

HAMNSKIFTARE

HAMNSKIFTARNA ÄR humanoider av vilken ras som helst som fått förmågan att kunna förvandla sig till ett visst djur. Vanligast är björn, rovfågel, svan, hjort, hund, katt eller varg.

Förmågans ursprung är okänt; somliga föds med förmågan, andra får förmågan som en följd av gudomligt ingripande, åter andra kan få den genom ritualerna DUOMORF (animism) och PERMANENS (allmän). I det sistnämnda fallet måste hamnskiftaren ha ett ointelligent däggdjur som alternativ form.

När hamnskiftaren antar sin djurform så förändras hennes kropp och hon erhåller alla förmågor som djuret har och alla färdigheter det normalt besitter. Hon behåller också sina egna färdigheter, men många av dem går inte att använda i den nya formen, t. ex. kan ett djur inte tala särskilt bra eftersom dess stämband inte är gjorda för detta. Man kan heller aldrig använda besvärjelser i djurformen.

Om en hamnskiftare stannar kvar i sin djurform för länge riskerar hon att för alltid bli kvar i djurformen. Normalt kan hon stanna i djurform lika många timmar som sin PSY, men för varje timme därutöver måste hon klara ett slag på Motståndstabellen, PSY mot antal timmar. Misslyckas slaget så är hamnskiftaren fast i djurformen och kan endast återfå sin naturliga form genom döden. Alla hamnskiftare återfår omedelbart sin naturliga form när de dör.



VARULV



Fullmånens slavar

LYKANTROPI är ett sjukdomstillstånd som innebär att den smittade vid varje fullmåne (varar tre dagar var fjärde vecka) förvandlas till en varulv, en fruktansvärd best som drivs av blodtörst och framför allt hunger efter människokött. Den smittade kan vara av vilken ras och kön som helst, även om sjukdomen oftast drabbar människor av manskön.

Förvandlingen tar 2 SR och inträffar i samma stund som månen går upp. Det spelar ingen roll om varulven ser månen eller inte; förvandlingen går inte att stoppa. När månen går ned igen återtar han sin mänskliga form utan något som helst minne av nattens händelser.

Förvandlingen är verklig och berör såväl kropp som sinne. Kläder och utrustning påverkas alltså inte, varför det kan vara en god idé att ta av sig ringar, armlänkar, gördlar och halskedjor innan förvandlingen påbörjas. En lykantrops mänskliga gestalt genomgår ingen större förändring bara för att han blivit smittad. Han får dock lite kraftigare hårväxt på händerna och i ansiktet. Om en varulv blir dödad i sin djurform förvandlas han omedelbart till människa igen.

Lykantropi uppträder i tre former: lindrig, allvarlig och fullständig. Vilken form man antar när blir smittad beror på hur stor motståndskraft man har mot sjukdomen. I sitt lindrigaste tillstånd förvandlas man till en helt humanoid varulv — en människa med stora huggtänder, vassa klor, riklig hårväxt och gula ögon. Personer med mindre motståndskraft klarar inte alls av att stå emot sjukdomen, utan förvandlas helt och hållet till extremt kraftfulla vargar utan några som helst mänskliga känslor eller egenskaper.

Om en person blir biten av en varulv utan att dödas på kuppen, löper han en viss risk att förvandlas till varulv. Han slår då ett Motståndsslag PSY mot PSY (offrets värde sätts in på 'Aktiv' och varulvens värde på 'Motstånd') och använder differensvärdet (det resultat som slås minus det resultat som krävs) för att se hur allvarlig sjukdo-

VARULV

men blir (kvinnor och andra raser än människor får –50 på sitt motståndsslag.):

Differens	Form
<01	Personen klarar sig från att bli smittad
01–25	Lindrig
26–50	Allvarlig
51–75	Fullständig
>76	Fullständig/obotlig

Beroende på hur varulven beter sig i varulvsform kan sjukdomen hållas tillbaka, utvecklas vidare eller rent av botas; ju fler människor den äter, desto större chans är det att man lyckas hindra att sjukdomen blir värre, men man får å andra sidan inte äta en enda människa om man skall kunna besegra sjukdomen.

Efter varje tredagarsperiod med fullmåne slår varulven 1T20 och drar ifrån det antal människor han ätit upp under de senaste tre dagarna.

- Om resultatet är lägre än varulvens PSY så så har han lyckats hejda sjukdomen. Han behåller sin nuvarande form till nästa fullmåne-period och slår då igen.
- Misslyckas han så förvärras sjukdomen och går in i nästa skede (lindrig form blir allvarlig; allvarlig blir fullständig; fullständig blir obotlig) nästa gång han förvandlas. Slår man '20' med 1T20 blir det alltid detta resultat, oavsett hur många människor man ätit.
- Om sjukdomen går in i skedet 'obotlig' är man bortom all räddning och får aldrig slå igen.
- Slår varulven '1' så blir sjukdomen ett snäpp lindrigare. Om den redan är 'lindrig', kan han bli botad om han inte ätit en enda människa. Har han däremot ätit någon så behåller han sin lindriga form, men får –5 på 1T20 nästa gång han skall slå.
- Har varulven 'lindrig' form och slår '1', samtidigt som han inte ätit en enda människa under de senaste tre dagarna, så har han lyckats övervinna sjukdomen helt; han är botad och har kraftig skäggväxt resten av livet som enda bestående men.

Animism-besvärjelsen BOTA VARULV botar omedelbart en varulv och han återtar sin människoform. Den måste dock läggas då varulven befinner sig i sin djurform och besvärjelsens effektgrad måste övervinna (20–varulvens PSY) på Motståndstabellen.

UPPTRÄDANDE

Alla varulvar drivs av blodtörst och hunger efter människokött. För att motstå denna hunger en enda natt måste en varulv klara ett Normalt PSY-slag. Misslyckas PSY-slaget och den inte hittar något offer alls förvärras sjukdomen och blir ett snäpp värre redan nästa natt (är sjukdomen fullständig blir den obotlig; är den obotlig får man –1 på alla grundegenskaper utom STO, permanent). I nödfall kan en varulv klara sig med annat kött, t. ex. hästkött, men han förlorar då 1 poäng PSY och 1 poäng FYS, permanent. Sjukdomen förvärras dock inte.

Alla dessa förändringar av grundegenskaper gäller både människoformen och varulvsformen. Om någon grundegenskap når 1 så sjunker den inte lägre. Varulven kan inte dö av denna orsak.

FÖRMÅGOR

En varulv kan endast skadas effektivt av silvervapen. Alla andra skador regenereras omedelbart. Ett hugg som normalt skiljer ett huvud från axlarna hinner läka ihop i den ena änden av halsen innan svärdet passerat ut på den andra. En pil som går halvvägs genom kroppen trillar omedelbart ut samma väg som den kom in och lämnar inget som helst spår. Skador som orsakats av silvervapen läker 1 KP per vecka, oavsett magi, även när varulven återtagit sin mänskliga form.

Magi och magiska vapen gör halv skada (halveringen sker innan man dragit bort abs). Dessa skador kan läkas med magi, örter, på normalt sätt eller genom att varulven ylar mot månen.

När varulven just genomgått förvandlingen till djurform så har han 1 på alla grundegenskaper (utom STO) samt KP ända tills han kan luta huvudet bakåt och yla upp mot månen. Att yla mot månen innebär dessutom att alla förlorade KP (utom de som orsakats av silvervapen) återställs.

En varelse som smittats av lykantropi kan aldrig frivilligt beröra ett silverföremål, oavsett vilken form han befinner sig i. Silver har samma effekt som glödgat järn om det kommer i kontakt med en lykantrop. Ett halsband av silver är också ett mycket effektivt vapen mot varulvar, som i nio fall av tio riktar sitt första hugg rätt mot strupen.

VARULV

LINDRIG FORM

I sin lindrigaste form yttrar sig lykantropin i att varulven får kraftig, grå hårväxt över hela kroppen, gula ögon, vassa klor på händer och fötter, spetsiga, håriga öron, avlång näsa och vassa huggtänder. Han behåller dock sin humanoida form även om händer, fötter och armar blir längre och ryggen blir lätt krokig. Han får dessutom perfekt mörkersyn, extremt god hörsel och ett luktsinne som skulle göra en blodhund avundsjuk.

När en människa transformeras till denna lindriga form av varulv behåller han de flesta av sina vanliga färdigheter, utom besvärjelser, till FV 5. De färdigheter som räknas upp här nedan får lykantropen automatiskt i sin varulvsform. Om han normalt har högre FV i dessa färdigheter behåller han det gamla FV:t. Varulven behåller också till viss del gamla minnen och sinnesintryck. Genom att lyckas med ett Svårt INT-slag (2 eller lägre på 1T20) så kan han försöka komma ihåg en specifik detalj, t. ex. känna igen en kamrat eller en plats.

Grundegenskap		Typvärde	Färdighet	FV
STY	x1,5	17	2 Klor (1T6)	12
STO	x1	11	1 Spark (1T6)	6
FYS	x1	11	1 Bett (1T8, halv SB)	12
SMI	x1	11	Upptäcka fara	19
INT	5	5	Smyga	17
PSY	x1	11	Finna dolda ting	6
KAR	5	5	Spåra	19
KP	x1	11		
SB	x1	—	**Förflyttning:** L12	
			Naturligt skydd: 2 poängs hud	

ALLVARLIG FORM

När sjukdomen lykantropi övergått i sitt allvarliga skede så förekommer inte längre några större likheter mellan människa och varulv. I sin allvarliga form ser varulven ut som en mycket stor, kraftig varg med vissa mänskliga anletsdrag. Nosen är t. ex. inte helt utdragen, men pannan blir lägre, ansiktet utdraget och käften försedd med stora, sylvassa huggtänder. Ögonen blir gula och hela kroppen täcks av tät, grå päls. Armar och ben transformeras till en vargs, om än ganska krumma och korta. Händer och fötter får fyra halvdecimeter-långa, vassa klor. En människa av normalstorlek blir i denna form ungefär 150 cm lång och en meter hög över manken.

I denna form förlorar varulven alla sina mänskliga färdigheter och minnen i samband med förvandlingen.

Grundegenskap		Typvärde	Färdighet	FV
STY	x2	22	2 Klor (1T6)	16
STO	x1	11	1 Bett (1T8, halv SB)	16
FYS	x1,5	17	Upptäcka fara	19
SMI	x1,5	17	Smyga	19
INT	4	4	Spåra	19
PSY	x0,75	8		
KAR	4	4	**Förflyttning:** L14	
KP		14	**Naturligt skydd:**	
SB		+1T4	3 poängs hud	

FULLSTÄNDIG FORM

I sin fullständiga form förvandlas lykantropen helt och hållet till en mycket stor och extra kraftfull varg. Man måste lyckas med ett färdighetsslag i Zoologi för att kunna skilja en vanlig gråvarg från en varulv i sin fullständiga form. Skillnaderna är främst att varulven rör sig lite annorlunda, är större och har skillnader i tandraden.

I trans formeringen till fullständig varulvsform förlorar lykantropen alla mänskliga färdigheter och minnen.

Grundegenskap		Typvärde	Färdighet	FV
STY	x3	33	2 Klor (1T6)	19
STO	x1	11	1 Bett (1T8, halv SB)	19
FYS	x2	22	Upptäcka fara	19
SMI	x2	22	Smyga	19
INT	3	3	Spåra	19
PSY	x0,5	6		
KAR	3	3	**Förflyttning:** L18	
KP		17	**Naturligt skydd:**	
SB		+1T6	4 poängs hud	



Isdrake


ÄVENTYRSSPEL